

POWER

Die
Nr.1

PLAY

Braybrooks Tierleben

FIRE & ICE

Amiga im Aufwind: der
Jump'n'Run-Knüller
schon getestet

Aufgetischt

FANTASY- FUTTER

- SSI packt aus
- Neues vom
Lemmings-Macher
- High-End-Action
auf dem Super NES

Microprose hebt ab

STÄHLERNE SCHWINGEN

F-15 III, B 17, Harrier & Co.

Männer, Mädchen & Motoren

TEMPORAUSSCH

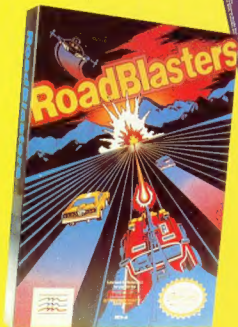
Gib Gummi: die besten Rennspiele im Vergleich



Spielvergnügen total!



NEU! PAPERBOY™ 2
Noch rasanter, noch spannender.



ROAD BLASTERS™
Vermeiden Sie jeden Zusammenstoß
mit allem, was Ihnen entgegenkommt.
50-Level-Non-Stop-Action.
Nur einer kann gewinnen ...

MINDSCAPE

The Professionals
in Video Game
Creation



MINDSCAPE
INTERNATIONAL
SOFTWAREVERTRIEB GMBH
DAIMLERSTRASSE 10A
W-4044 KAARST 2

GAUNTLET™ 2, der
absolute Arcade-Hit.



CAPTAIN PLANET™
Die preisgekrönte TV-Spiel-Show
macht aus der Rettung der Erde ein
faszinierendes Abenteuer.
Jetzt sind Sie dran ...

in tern



Endstation: Andrew Braybrook von Grafitgold schaute einen Tag in der Redaktion vorbei.

Frühjahrsoffensive

● Reisezeit für Redakteure: Diesmal haben sich Michael und Martin aufgemacht, einige deutsche Softwarehäuser zu besuchen, um die Zukunft des "deutschen Spiels" zu ergründen. Während allerorts über die Nichtexistenz des "deutschen Films" gemosert wird, sieht's bei den Spielen deutlich besser aus. Bundesweit sind Programme in der Mache, die den Vergleich mit hochwertigen Spielen aus Amerika, Japan oder England nicht scheuen müssen. Auch wenn diese Ausgabe mit deutschen Entwicklungen der "Next Generation" nur zart durchsetzt ist, dürft Ihr Euch in den nächsten Monaten auf erstklassige Software "Made in Germany" freuen.

Kultprogrammierer Andrew "Uridium/Paradroid/Rainbow Islands" Braybrook hat sich glücklicherweise einen Besuchstag ausgesucht, an dem alle Redakteure im Büro weilten — wer läßt sich schon dessen neuestes Werk *Fire & Ice* durch die Lappen gehen. In unserem dreiseitigen Mammuttest ab Seite 36 klären wir Euch detailliert über Stärken und Schwächen des potentiellen Superhits auf. Aufklärung englischer Art beschert uns diesen Monat erstmals Eva

Hoogh, die für Brancheninsider keine unbekannte ist. Nachdem sie den Redakteursjob vor einigen Monaten an den Nagel gehängt hat, arbeitet sie zukünftig als freie Journalistin auch für *POWER PLAY*. In ihrem ersten Bericht bringt sie uns ein neues High-End-Softwarehaus aus England näher, das sich vorgenommen hat, in den nächsten Jahren die Spielewelt zu erobern. Zu lesen auf Seite 22.

Abschließend noch ein Hinweis in eigener Sache: Für Videospieler haben wir einen Leckerbissen parat. Seit dem 6. April liegt die aktuelle Ausgabe unseres Schwesternmagazins *VIDEO GAMES* am Kiosk.



Pole Position: Die neue *VIDEO GAMES*, Deutschlands einzige unabhängige Videospielezeitschrift, liegt ab dem 6. April am Kiosk.



Kurswechsel: Eva Hoogh arbeitet künftig als freie Journalistin für die *POWER PLAY*.

Einen belesenen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



60

Touchdown: John Madden Football für Amiga



◆ 5 ◆

LE: 66.5mio\$
: 20.1mio\$
: 6.6mio\$
L.: 7.9mio\$
: 101.6mio\$

Aktuell

Editorial	3
■ SSI-Story	8
■ Zu Besuch bei Microprose	14
Pressekonferenz von Electronic Arts	16
■ DMA-Design: Neues vom Lemmings-Macher Dave Jones	18
Neue Spiele von Gremlin Graphics	20
Humans: Wunderwelten von Mirage	22
Schnipsel aus der Softwareszene	26

Rubriken

Hilparaden	30
So bewerten wir	34
Pixelpracht	152
Compilation Corner	24
Nippon Corner	151
3-Sat-Corner	125
Musik, Bücher, Filme	160
Leserbriefe	61
Clubecke	154
Vorschau auf die kommende Ausgabe	166
Impressum	108
Inserentenverzeichnis	163

Unter der Lupe

■ Die besten Rennspiele im Vergleich	126
--------------------------------------	-----

Computerspieletests

Alcatraz	44
Arena	115
Bug Bomber	120
Bushbuck	54

Crime City	114
■ Fire and Ice	36
Global Effect	56
Go	120
Imperator	58
Indy Heat	113
John Madden Football	60
Killerball	114
Kings Quest 5/CD-ROM	53
Locomotion	40
Maddog Williams	42
No Buddies Land	40
Patton Strikes Back	58
Race Drivin'	112
Roger Rabbit	42
Shuttle-Simulator	47
Sim Ant	122
Son Shu Si	44
Soul Crystal	54
Space Crusade	48
Space M.A.X.	46
The Taking of Beverly Hills	120
Ugh!	41
Ultima 6	115
Zack	120

Kurztests Computerspiele

Super Space Invaders, Red Baron	122
Fireteam 2000, Vroom	122

Videospieltests

Buck Rogers	144
Exhaust Heat	140
Exile	144
F1 Circus	134
F1 Grand Prix	134
Kid Chameleon	145
Rocketeer	147
Smash TV	140
Soulblader	238
■ Super Contra	136
Super Wrestlemania	141

46

Space M.A.X.: Wir bauen uns eine Raumstation

Undead Line	146
Warsong	142
Wonderboy 5	146
Y's 3	147

Kurztests-Videospiele

Super Fire Pro-Wrestling, Raiden	148
Beast Warriors, Fighting Masters	148

Neo Geo

Handheld-Corner	149
-----------------	-----

Asteroids, Monopoly

Beetlejuice, Fighting Simulator	154
---------------------------------	-----

Super Skweek, Prince of Persia

Sagala, Berlin Wall	158
---------------------	-----

Q*Bert, Elevator Action

Hook, Mega Man 2	159
------------------	-----

Tiny Toon Adventures

Adventure Island, Ramparts	159
----------------------------	-----

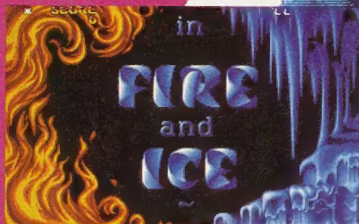
Powertips

Computerspieletips

Alien Breed	86
Birds of Prey	74
Black Gold	70
Blues Brothers	86
Celtic Legends	80
Civilization	86
Eye of the Beholder II	70
F-29 Retaliator	70
Fascination	75
Formula 1 Grand Prix	82
Haimdall	78
Hudson Hawk	77
Mad TV	78
Mad TV	83
Mega-lo-Mania	88
Nova 9	80
Robocod	75
Sim Ant	74
Starbyte Super Soccer	78
Steigenberger Hotelmanager	80
The Final Fight	70
Utopia	77

Dr. Bobo antwortet

Fate — Gates of Dawn, Ranx, Super Mario World, The Immortal, The Simpsons, Spellcasting 101, Die Antwort zu Shining in the Darkness, First Samurai, Die Antwort zu Castle Master	89
Die Antwort zu Countdown, Die Antwort zu Conquest of Camelot, Black Crypt, Die Antwort zu Police Quest I, Final Fantasy Legend 2, Leisure Suit Larry 3, Dragonflight, Mech-warrior, Great Courts II	90



Videospiele-Tips

Final Fantasy Legend 2	92
GG Aleste	93
Home Alone	96
Nemesis	94
Ninja Gaiden	92
Roger Rabbit	95
Rolling Thunder	95
Skweek	95
Super R-Type	92
Tip aus der Redaktion: Zelda 3	96
Toejam & Earl	94
Turrican	95
Viking Child	96

Clue Books

Gateway to the Savage Frontier	98
--------------------------------	----

Titelthemen

36

Da kichert der Coyote: Fire and Ice



36

14

126



92

PC VGA



• Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

BAT II

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From



COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



• B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet
mit einem
Parallel-Compiler.

PC VGA



• Und zusätzlich drei
Arcade Games...

ATARI ST



• Ein komplettes
Planetensystem in 3D.

PC VGA



• Eine neue
architektonische Form:
das High Tech Paradox.

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the legend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128 • 132 • D-4044 Kaaresl 2
Münster • ☎ Karasoft, Darius ☎ Thal AG

PC VGA



• Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

BAT II

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From

COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



• B.O.B. der zweiten
Generation ausgestattet
mit einem
Parallel-Compiler.



• Ein komplettes
Planetensystem in 3D.

PC VGA



• Und zusätzlich drei
Arcade Games...



• Eine neue
architektonische Form:
das 'High Tech Paradox'.

PC VGA

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE

Online with the Stand

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 · D-4044 Kaarst 2
Mivertreib ☐ Karasoft, Darius ☐ Thali AG



TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

Pünktlich wie ein Schweizer Uhrwerk präsentiert das amerikanische Softwarehaus SSI im gewohnten Halbjahresrhythmus die neusten Rollenspiele für die kommende Saison.

Angst, daß Ihnen der Spielstoff ausgeht, müssen Computerrollenspieler nicht haben. Dank der planmäßigen Verlängerung des Lizenzvertrages zwischen dem Softwarehaus SSI und dem Rollenspielgiganten TSR geht den SSI-Programmierern der Nachschub — zumindest in den nächsten fünf Jahren — nicht aus. Schwerpunkt der künftigen Rollenspielschwemme liegt natürlich in der Fortsetzung der beliebten AD&D-Spiele. So werden nicht nur alte Serien (wie z.B. die Krynne-Saga) fortgeführt, sondern es sind schon jetzt ein paar neue Szenarien, sowie neue Spielsysteme in Arbeit.

Das erste Spiel, das in den nächsten beiden Monaten erscheinen wird, ist die Fortsetzung zu *Gateway to the Savage Frontier*. Das Programm *Treasures of the Savage Frontier* schließt nahtlos an das Erstlingswerk aus der *Savage Frontier*-Reihe an. Wie aus dem Vorläufer und den älteren Titeln gewohnt, steuert Ihr auch in *Treasures* eine sechsköpfige Heldencrew. Am bewährten AD&D-Computerspielsystem wurde nur wenig geübelt. Aus den bekannten Fantasyrassen (Zwerge, Elfen, Menschen) bastelt Ihr Euch eine Wunschgruppe zusammen und führt diese dann per Tastendruck oder Mausclick durch 3-D-Städte oder Dungeons. Eine Übersichtskarte des Landes taucht immer dann auf, wenn Ihr einen Ort, z.B. eine



HILFESPRUCH LÄSST NACH

Wird natürlich fortgesetzt: Die *Eye of the Beholder*-Rollenspielerreihe (hier der zweite Teil) (MS-DOS/VGA)



Die Qual der Wahl: Im Gegensatz zu den Vorgängern werden die Kämpfer-Icons schön übersichtlich angeboten.



Du
kennst
schon
jedes
Video-
Spiel?



Dann kennst Du unsere Auswahl noch nicht.

Du glaubst, Du hast schon jeden Screen gesehen, jede knifflige Lösung gefunden, jeden High-Score erreicht? Das kann nicht sein. Es gibt noch jede Menge toller Video-Abenteuer, die Du nicht kennst. Du findest sie in jedem TOYS "R" US-Fachmarkt. Wir haben eine riesige Auswahl an Video-Spielen für die

Systeme: Atari 2600, NES, Game Boy, Sega Master System, Sega Mega Drive, Sega Game Gear und Lynx II. Beim nächsten Trip in die Action-Welt der Video-Spiele solltest Du unsere Auswahl an neuen Spielen unbedingt entdecken. Viel Spaß auf dem Weg zum High-Score.

DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.

TOYS "R" US®

TOYS "R" US gibt's in:

Aachen-Würselen, Augsburg, Bodum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

Jahr erscheinen sollen. Auf dem Plan der Rollenspieltatzen befindet sich nicht nur eine Umsetzung der Gruselvorlage *Ravenloft*, sondern eine Computerversion der AD&D-Sience-fiction-Reihe *Spiegelmeer*. Die beiden zuletzt genannten Serien sollen nach letzten Informationen auf den bisher bewährten Computerfassungen der Fantasyspiele basieren.

Ein brandneues Spielsystem, das übrigens hier in Deutschland erdacht wurde, wird *Citadel* bieten. Das Programm, das eine weit entfernte Gegend der *Forgotten-Realms*-Welt zum Schauplatz hat, ist zwar bereits fertig, wird aber

momentan grafisch orientiert aufgehört. In *Citadel* wird die Umgebung der Party fast ausschließlich in einer isometrischen Perspektive gezeigt. Die Bildschirmtexte sind natürlich, wie bei den anderen Spielen auch, komplett in Deutsch. Bei *Treasures of the Savage Frontier* und *Dark Queen of Krynn* sorgt erneut die Firma Softgold für die Übersetzung. Die Bildschirmtexte unserer Vorablassungen sind allerdings noch in Englisch. Erscheinungstermine für die einzelnen Spiele standen zur Zeit noch nicht fest. Sicher ist aber, daß alle Programme sowohl für PC als auch für den Amiga (1 MByte) erscheinen. _mh

Dungeons Drahtlose

Wer es nicht ist, solo am Monitor seines Computers auf Monster und Schatzgäbe zu gehen, kann im Kreis einer Gruppe die originalen Brett-, oder besser "Table-Board" Version der AD&D-Spiele spielen. Anstelle des Computers übernimmt bei einer Runde menschlicher Spieler ein "Spielmester" die Führung durch die Fantasywelten. Anstelle eines Sprites auf dem Bildschirm, übernimmt ihr "selbst" einen Part als Held in einer solchen Runde und schlüpft in die Haut eines Kriegers, Magiers oder Priesters. Die hochkomplexen und extrem detaillierten Welten, die ihr beschreiben könnt, werden in einem umfangreichen Regelwerk bis auf den Flügel erläutert. Aber keine Bange: Trotz ellenlangen Tabellen, monströser Bücher und einem, häufigsten Rechnerei kommt der Rollenspielspaß nicht zu kurz. Besonders die von den Mitspielern eingebrachte "Lebensnahe" und von Leibar befehlte Phantasie, na-

chen den Reiz eines solchen Fanta
syabends aus.

Als zwei Beispiele aus dem reichhaltigen Angebot der AD&D Brettspielpalette dienen hier das *Forgotten Realms Campaign Set*, das nicht nur ein umfangreiches (96 Seiten) Handbuch für die Spieler, sondern auch das passende Meisterhandbuch enthält. Weiterhin in der Box enthalten: Verschiedene Tabellen und mehrere farbige Landkarten, in denen die Abenteuer für sich finden können. Für ungeduldige Naturen befinden sich in dem Set gleich zwei kleine Mini-Adventures zum sofortigen Loslegen.

Speziell, die sich lieber im Weltall mit fiesen Aliens schlagen, sei die AD&D-Reihe *Spellsammer* am Herz gelegen. Diese Serie, die übrigens als Computerversion zur Zeit in Vorbereitung ist, verückt die AD&D-Fansatzlemente mit einem Hauch "Star Wars". Statt auf einer Märchenwelt spielen die meisten Spieler Abenteuer um tiefen Weltall, auf Asteroiden und fernen Planeten. Da dürfen selbstverständlich auch zünftige Raumschiffe nicht fehlen. In der abgebildeten Packung befindet sich neben den beiden obigen Rollen Handbüchern für Spieler und Meister ein Haufen Landkarten, Raumschiffsdatenblätter sowie eine Hex Feldkarte der näheren Galaxie. Beide Spielsätze sind zur Zeit allerdings komplett in englischer Sprache.

Wer des Englischen nicht ganz so gut mächtig ist, kann sich bei *Fantasy Productions* in Düsseldorf oder bei *Welt der Spiele* in Frankfurt auch Rollen- oder Taktikspiele in Deutsch besorgen.

Auch ohne Strom steht einem Rollenspielvergnügen nichts im Wege: Man greift auf die Alternative aus Pappe, Pappe und menschlichen Mitspielern zurück.



★ **NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU** ★

international
Entertainment

skyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir helfen per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl. Schenkverkaukskasse DM 14
Druckfehler und Preisrum vorbehalten - Kein Ladungsverkauf!

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	89.90	Arnie	64.90
A Virus 300	86.70	Battle Sea	78.90
Ambasta	74.90	Breakfast	72.90
Apdyia	 89.90	Bundesliga Manager Pro	68.00
Battle Isle	88.80	Cadence	74.00
Back Guard	68.90	Calibration	82.90
Bundesliga Man. Prof.	68.90	Civilization 2	89.80
Castles II	68.40	Die Kallist u. o.	81.90
Conqueror	72.88	Elvira Mistress 2	84.90
Die Kallist u. o.	81.90	Eye of the Beholder 2	69.90
Elvira Mistress 2	68.90	F.W. Edmunda 3 Dengl	64.00
Entertainment	69.90	Gradius	68.00
Fate Gates of Dawn	69.90	Heidi	77.40
Fighters	76.90	Great Gatsby Tennis	69.90
Formula One GP and Plus	66.90	Grasshopper	74.90
Gommes	69.90	Hakobon	84.00
Grids	59.90	Heart of the Dragon	72.90
Great Gatsby Tennis	69.90	Hyperspace	74.90
Hammer	67.50	Indiana Jones 4	74.90
Hampton 2	74.90	Indiana Jones 5	68.00
Heart of the Dragon	76.90	Lebanon Salt Larry 5 of	82.90
Herndall	82.90	Levinings	74.90
Indiana Jones 4	74.90	Levinings Data Link	44.90
Indiana Jones Adv.	64.90	Life & Death 2	66.00
Jones Phred 2	58.90	Limits	78.90
Jones White Snooker	89.90	Lumpen	78.90
Knightmare	88.00	Megadynellor 2 d	86.90
Knightmare 2	76.90	Might & Magic 3 d	84.90
Knightmare 3	78.90	PGA Tour Golf 1	78.40
Knightmare 4	78.90	Police in the City	82.90
Knightmare 5	58.90	Pool of Darkness	74.90
Knightmare 6	49.90	Pool of Darkness 2	64.90
Knightmare 7	58.90	Pool of Darkness 3	64.90
Knightmare 8	58.90	Pool of Darkness 4	64.90
Knightmare 9	58.90	Pool of Darkness 5	64.90
Knightmare 10	58.90	Pool of Darkness 6	64.90
Knightmare 11	58.90	Pool of Darkness 7	64.90
Knightmare 12	58.90	Pool of Darkness 8	64.90
Knightmare 13	58.90	Pool of Darkness 9	64.90
Knightmare 14	58.90	Pool of Darkness 10	64.90
Knightmare 15	58.90	Pool of Darkness 11	64.90
Knightmare 16	58.90	Pool of Darkness 12	64.90
Knightmare 17	58.90	Pool of Darkness 13	64.90
Knightmare 18	58.90	Pool of Darkness 14	64.90
Knightmare 19	58.90	Pool of Darkness 15	64.90
Knightmare 20	58.90	Pool of Darkness 16	64.90
Knightmare 21	58.90	Pool of Darkness 17	64.90
Knightmare 22	58.90	Pool of Darkness 18	64.90
Knightmare 23	58.90	Pool of Darkness 19	64.90
Knightmare 24	58.90	Pool of Darkness 20	64.90
Knightmare 25	58.90	Pool of Darkness 21	64.90
Knightmare 26	58.90	Pool of Darkness 22	64.90
Knightmare 27	58.90	Pool of Darkness 23	64.90
Knightmare 28	58.90	Pool of Darkness 24	64.90
Knightmare 29	58.90	Pool of Darkness 25	64.90
Knightmare 30	58.90	Pool of Darkness 26	64.90
Knightmare 31	58.90	Pool of Darkness 27	64.90
Knightmare 32	58.90	Pool of Darkness 28	64.90
Knightmare 33	58.90	Pool of Darkness 29	64.90
Knightmare 34	58.90	Pool of Darkness 30	64.90
Knightmare 35	58.90	Pool of Darkness 31	64.90
Knightmare 36	58.90	Pool of Darkness 32	64.90
Knightmare 37	58.90	Pool of Darkness 33	64.90
Knightmare 38	58.90	Pool of Darkness 34	64.90
Knightmare 39	58.90	Pool of Darkness 35	64.90
Knightmare 40	58.90	Pool of Darkness 36	64.90
Knightmare 41	58.90	Pool of Darkness 37	64.90
Knightmare 42	58.90	Pool of Darkness 38	64.90
Knightmare 43	58.90	Pool of Darkness 39	64.90
Knightmare 44	58.90	Pool of Darkness 40	64.90
Knightmare 45	58.90	Pool of Darkness 41	64.90
Knightmare 46	58.90	Pool of Darkness 42	64.90
Knightmare 47	58.90	Pool of Darkness 43	64.90
Knightmare 48	58.90	Pool of Darkness 44	64.90
Knightmare 49	58.90	Pool of Darkness 45	64.90
Knightmare 50	58.90	Pool of Darkness 46	64.90
Knightmare 51	58.90	Pool of Darkness 47	64.90
Knightmare 52	58.90	Pool of Darkness 48	64.90
Knightmare 53	58.90	Pool of Darkness 49	64.90
Knightmare 54	58.90	Pool of Darkness 50	64.90
Knightmare 5			

Bub und Bob waren um unkonventionelle Monstervertilgungsmittel noch nie verlegen. Im Tailo-Evergreen *Bubble Bobble* wurden ganze Märchenwelten mittels Blasenvortrieb eingeseift und gereinigt. Vom putzigen Drachendasein befreit, ging der nächste Urlaub schnurstracks in die Südsee. Dort mußte das eifrige Geschwisterpaar in *Rainbow Islands* mittels magischer Regenbögen mehrstöckige Archipiele von allerlei Spielzeugmonstern befreien. Keine Frage, daß die beiden nach getaner Arbeit einen wohlverdienten Urlaub antreten durften.

Endlich ist die Zeit des Müßiggangs vorbei: Unsere liebgewonnenen Kumpel müssen, ausgerüstet mit den neuesten Extrawaffen, wieder in Aktion treten. In Tatos *Parasol Stars* arbeiten die Pixel-Helden mit High-Tech-Regenschirmen. Ihr könnt Euch in Kürze davon überzeugen, ob auch in der Amiga-Umsetzung von Ocean der Regenschutz problemlos funktioniert. Diesmal schlägt es Bub und Bob gleich in ein neues Planetensystem. Jede der acht Welten wird von einem schlimmen Motz drangsaliiert, der uns sogleich seine feindlichen Horden entgeschickt. Wie nicht anders zu erwarten, läuft die Monstervertilgungsaktion in recht niedlichen Bahnen ab.



Die PC-Engine-Version von Parasol Stars in voller Pracht

Die digitalen Zwillinge besitzen als Waffe nur einen bunten Regenschirm. Mit diesem nützlichen Gegenstand werden ankrabbelnde Gegner paralyisiert, aufgespießt und als Wurfgeschosse verwendet. Dermaßen gebeutelt verwandelt sich der arme Tropf in einen Bonusgegenstand und wird schnellsten von uns aufgesammelt. Für die spieltypischen Hauptgegner, wie gewohnt mit Niedlichkeitsbonus,



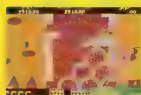
Die Regenbogeninseln sind befreit: Bub und Bob starten durch zu neuen Taten. Wir begleiten die fixen Burschen in ihr feuchtfrohliches Abenteuer.



Ist der Bildschirm geschafft, gibt's als Belohnung Bonustrüchtele (Amiga)

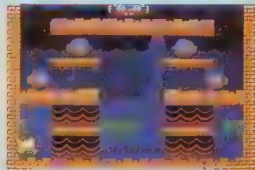


Bubble Bobble (NES)



Rainbow Islands (Amiga)

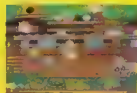
groß, später werden die Plattformen nach links und rechts gescrollt. Natürlich sind in *Parasol Stars* jede Menge Extras versteckt — Ihr müßt sie nur finden. Die ersten Levels der Amiga-Version machen einen famosen Eindruck. Die Grafik ist farbenprächtig, technisch gibt's nichts zu meckern und der Sonndarklasse-Spielspaß der Vorbilder wurde annähernd erreicht. **vw**



Bubs neue Waffe ist ein Schirm (Amiga)

Back to the Bubbles

Im Laufe ihres kurzen Bildschirmlebens haben Tailos Digitalhelden Bub und Bob schon einiges mitgemacht. In *Bubble Bobble* wurden sie kurzerhand in zwei Drachen verwandelt und mußten sich mühsam ihren Weg freischäumen. Danach wanderte man aus in ein Inselarchipel und rückte den Feinden mittels Regenbögen zu Leibe. Im aktuellen Teil endlich prügeln die beiden mit Regenschirmen um die Wette. Doch kaum haben wir uns mit dieser neuen Kampftechnik vertraut gemacht, schon veröffentlicht Tailo in Japan den halbhoftziellen Nachfolger für die PC-Engine: In dem lanatlaschen *Liquid Kid* kahren wir zurück zu den Wurzeln und bedienen uns wieder der bewährten Blasenwaffe. Nur sind die Kuller diesmal mit Wasser getölt und so besonders durchschlagkräftig. Man darf also gespannt sein.



Parasol Stars (PC-Engine)

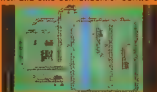
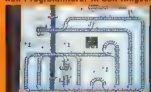


Liquid Kid (PC-Engine)

LOCOMOTION



Hinter dem Anschein eines niedlichen, harmlosen Tuffelspiels lauert ein Großangriff auf Ihre Gehirnzellen. Die verschlagenen Programmierer in den Kingsoft Entwicklungslabors haben sich nicht zurückgehalten und eine Schnelldenker-Software in 1 extrastarker Fesselkomponente vom Spiel gelassen. Locomotion! Um die putzig herumtollenden Lokomotiven von Bahnhof zu Bahnhof zu geleiten, müssen Sie lediglich ein paar Mal lässig mit der Maus klicken und die Weichen steuern. Wenn aber zwei Loks gerade auf Kollisionskurs sind, ein weiterer Zug an derselben Schienenkreuzung in Wartstellung



verharrt und von hinten ein Geisterfahrer ohne ständige Zielanzeige naht, dann lernen auch Sie den Geschmack von lustvoll er Panik kennen. Über 100 trickreiche Level und ein komfortabler Editor warten auf Sie – zeigen Sie uns, was Sie draufhaben und versetzen Sie Ihre Maus in Loco-Motion!

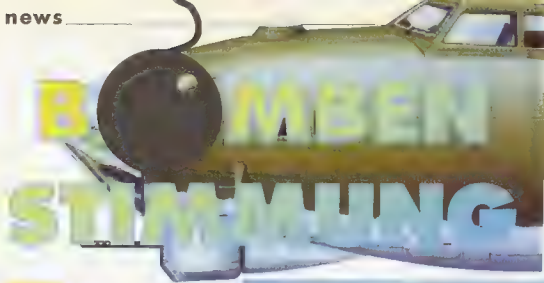
Amiga Plus – gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate! (Spielspaß 80 %) ASM "Vom Spielkonzept her zweifellos originell – macht sehr viel Spaß" Playtime "Brillantes Spielkonzept und hoher Grad an Motivation" (Gameplay 90 %). Gesamt 85 %) Powerplay "Endlich mal wieder eine originelle Grubelpartie für Querdenker"

Erhältlich für:
IBM PC (EGA/VGA),
Amiga, Atari ST
C-64 Kass./Disk.

KINGSOFT

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:
ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * TOYS * R"US * VOBIS

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54



Microprose bleibt seinem Ruf treu. In den nächsten Monaten erscheinen gleich ein halbes Dutzend Simulationen der Flugprofis. Wir schauten uns die neusten Flieger für Euch an.



In der Außenansicht zu sehen: Die neueste High-Tech-Maschine, eine F-22, steht zu Eurer Verfügung (MS-DOS/VGA).

Etwas über eine Stunde Autofahrt von London entfernt liegt das kleine, lauschige, englische Städtchen Tetbury. Tetbury ist nicht nur wegen seiner landschaftlichen Reize berühmt, sondern auch der Sitz der Firma Microprose. In ländlicher Idylle werkeln mittlerweile rund 100 Leute an neuen Spielen, sorgen für den ordnungsgemäßen Versand der Programme und kümmern sich um den unvermeidlichen Verwaltungskram.

Unsere Flugfreunde Volker und Michael machen sich auf, den Simulationsexperten einen Besuch abzustatten. Gab's doch gleich gut ein halbes Dutzend neuer Spiele zu sehen, die zur Zeit in den Microprose-Labors entstehen. Die meisten davon, wie sollte es auch anders sein, sind Flug-

simulationen. Allerdings öffnen die Microprose-Entwickler das eine oder andere geheime Softwareschatzkästchen mit zünftigen Überraschungen.

Die erste Simulation, die unsere beiden rasenden Reporter bestaunen, wird allerdings nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Das Szenario des B-17-Simulators ist selbst den Machern nicht mehr ganz geheuer. Ihr befiehlt einen B-17-Bomber auf dem Weg nach Deutschland. Euer Auftrag in den verschiedenen Missionen: Bomben auf Fabriken, Nachschubwege und Ortschaften in Deutschland werfen. Um die tödliche Last sicher ins Ziel zu bringen, müssen unterwegs deutsche Jagdflugzeuge abgeschossen werden. Selbst-

verständlich fliegt Ihr nicht alleine, sondern eine gesamte Staffel von B-17 begleitet Euch. Unterwegs dürft Ihr jede Station innerhalb des Bombers selbst besetzen oder die Posten vom Computer übernehmen lassen.

Wahlweise fliegt der Bomberpilot einzelne Missionen, absolviert einige Trainingsflüge oder meldet sich für eine komplette Reihe aufeinanderfolgender Missionen. Grafisch präsentiert sich B-17 in voller VGA-Pracht. Neben der ausgefüllten, und auf einem schnellen PC ziemlich fixen 3-D-Grafik, versüßen einige stilvolle VGA-Zwischenbildchen das Pilotendasein. Das größte Manko (und auch der Grund für das Ausklammern Deutsch-

lands) des B-17-Programms: Ihr könnt nur den Bomber fliegen — das Umsteigen auf eine der deutschen Jagdmaschinen ist nicht möglich.

Weit weniger problematisch ist die Hintergrundgeschichte von A.T.A.C. Der Schauplatz



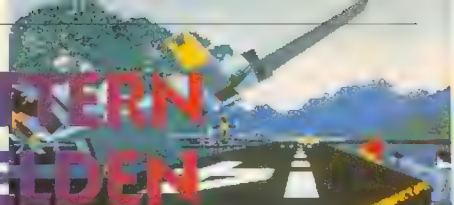
Paul Moodie ist der neue Marketingleiter von Microprose

dieser Mischung aus Strategiespiel und Flugsimulation ist der kolumbianische Regenwald. Als Gegner dienen keine historischen Bösewichter oder





VON RITTERN UND HELDEN



**Frühlingszeit —
Spielzeit: Electronic Arts besuchte uns in der Redaktion und stellte die neuesten Softwareprojekte des Jahres vor.**

HEROES OF THE 357TH

Das amerikanische Fliegergeschwader "357th The Yoxford Boys" hat es im angelsächsischen Raum zu einiger Berühmtheit gebracht: Pilotenlegenden wie Chuck Yeager und Leonard "Kit" Carson haben hier erste Einsätze mit ihren P-51-Mustangs geflogen. So ist auch die Simulation *Heroes of the 357th* ganz den Erlebnissen dieser jungen Piloten gewidmet. Alle Missionen, die ihr nachfliegen könnt, entsprechen tatsächlichen Begebenheiten im Zweiten Weltkrieg. So müßt ihr z.B. alliierte Bomber eskortieren oder deutsche V1-Raketen über dem Kanal abfangen. In *Heroes of the 357th*, programmiert von der amerikanischen Firma "Midnight Software", werden die gleichen Programmroutinen

benutzt, die Brent Iverson für seinen phantastischen *LHX Attack Chopper* entwickelt hat. Man darf also auf das endgültige Resultat gespannt sein. MS-DOS-Besitzer können sich voraussichtlich Ende Mai in die Pilotenkanzel schwingen

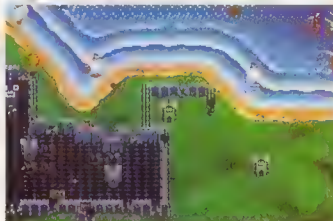
RAMPART

Rampart hat sich in kurzer Zeit zu einem der erfolgreichsten Automaten entwickelt (siehe auch Handheld-Corner). Tängens Geschicklichkeitsspiel liegt eine, wie könnte es anders sein, genial einfache Idee zugrunde: Jeder Mitspieler baut unter Zeitdruck eine Burg, setzt Kanonen auf die Zinnen und legt anschließend die Nachbarburg in Schutt und Asche. Besagte Nachbarn besitzen leider einen extrem nachtragenden Charakter und bomben fleißig zurück. Nach

jeder Kanonade werden die restlichen Brocken beiseitegelegt und die Befestigungsanlagen wieder hochgezogen.

Leider bestehen die Mauerstücke nicht aus genormten Industrietellen, sondern werden in unregelmäßigen Quadraten, à la Tetris, angeboten. Wir müssen nun mit Maus oder Tastatur die einzelnen Stücke positionieren, drehen und einbauen. Nur wenn die Burgmauern komplett geschlossen sind, werden die Kanonen nachgeladen und eine neue Runde beginnt. Wer besonders fix mit

Kelle und Mörtel umgeht, darf seiner Burg weitere Räume dazubauen und bekommt als Belohnung neue Kanonen. Bis zu drei Burgherren dürfen in der MS-DOS-Version, die im Mai bei Electronic Arts erscheint, um die Wette bauen. Natürlich kann man sich auch Ferngefechte via Modem oder Kabel liefern. Solospieler müssen die aufdringliche Armada einer aggressiven Seemacht in die Flucht schlagen. Andernfalls werden feindliche Pixel-Männchen angelandet, die eifrig unsere Burg stürmen



Rampart: Allein gegen sieben feindliche Galeonen. (MS-DOS/VGA)

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

In Amerika hat fast jeder Computerspieler schon mal etwas von Carmen Sandiego gehört. Die Dame ist eine Schöpfung des Softwarehauses Broderbund und betätigt sich als internationale Kungsthebin und Chef in einer Gangsterbande. Kleine Amerikaner, die ihre ersten Gehversuche auf dem glatten Computerparkett wagen, lösen mit Begeisterung die kleinen Kriminalfälle und lernen ganz nebenbei Wissenswertes zu Geschichte und Geographie. Bei Electro-

nic Arts erscheint jetzt eine deutschsprachige Mega Drive-Version der internationalen Gangsterhitz: In *Where in Time is Carmen Sandiego?* düst man mit einer Zeitmaschine durch die Jahrhunderte, heftet sich an die Fersen verschiedener Gangster und löst dabei lehrreiche Puzzles

vvv



Heroes of the 357th: Die feindliche Basis steht in Flammen.



Where in Time is Carmen Sandiego?: Welche Sprache darf es sein? (Mega Drive)

PACIFIC ISLANDS: DIE FORTSETZUNG VON TEAM YANKEE!

Pacific Islands

1995... Uneinsichtige sowjetische Kommunisten haben mit Unterstützung Nordkoreas das Pazifikatoll Yama Yama besetzt. Sie kehren mit Ihrer Panzereinheit gerade vom Persischen Golf zurück und müssen diesen wichtigen Außenposten befreien. *Pacific Islands: Das taktische Rennen gegen die Zeit.*

Tolle Action in 3D

- Actionbetonte 3D-Echtzeit-Panzer simulation in Empires einzigartiger Bit-Map-Technologie
- Gebäude explodieren nach Direkttreffern

Sie geben die Befehle

- Alle fünf Inseln des Yama Yama Atolls müssen zurückerobert werden
- Sie entscheiden auf welche Weise jede Insel angegriffen wird
- Umfangreiche Briefings vor jeder Schlacht

Panzerschlachten

- Testen Sie Ihren Panzer in über dreißig nervenaufreibenden Schlachten
- Befreien Sie Dörfer, zerstören Sie Munitionslager, unterbrechen Sie Nachschublinien im Dschungel, verteidigen Sie Brücken

Militärische Hardware

- T72 BMP Truppentransporter Hughes 500 Helikopter und SA9 Luftabwehrpanzer
- Sie haben Ausrüstung im Wert von \$50.000.000 zur Verfügung.

Infrastruktur, Laser-Entfernungsmesser TOW Raketen DPKM Artillerieunterstützung

Finanzieren Sie Ihren Feldzug

- Finanzielle Belohnungen für zerstörte Feindeinrichtungen.
- Geldstrafen für zerstörtes Eigenmaterial

Kommunikationsmittel

- Satellitenschüsseln, Radartürme Sendemasten
- Entdecken Sie die Spähtruppen des Gegners, bevor diese Ihre Stellung verraten.

Einzelfartige Steuerung

- Scrollende Geländekarten ständig aktualisierte Lageberichte
- Bitten Sie um Artillerieunterstützung, legen Sie Minenfelder an



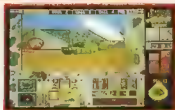
SIMULATION

Die einzigartige 3D-Map wird ständig aktualisiert und zeigt die Positionen aller Einheiten. Sie können die Karte zoomen und scrollen, um die gesamte Schlacht zu überblicken. Die Karte zeigt auch die Positionen der Feinde und die eigenen Truppen. Die Karte ist in verschiedene Zonen unterteilt, die jeweils eine bestimmte Funktion haben. Die Karte ist auch mit verschiedenen Symbolen versehen, die die verschiedenen Einheiten und Objekte darstellen. Die Karte ist eine wichtige Komponente des Spiels und hilft Ihnen, die Schlacht zu gewinnen.



- Simultane Steuerung von vier Panzereinheiten
- Vier Schlachtfeldansichten
- Steuern Sie 16 verschiedene Fahrzeuge zugleich!

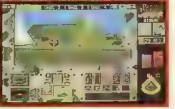
Ein elegantes und doch einfaches System macht dies möglich



- Geben Sie mehrere Ziele zugleich an. Können Sie in 40 Minuten ein Refillfeld zerstören, wenn Kommando abschirmen und eine Erkundungsmission durchführen?

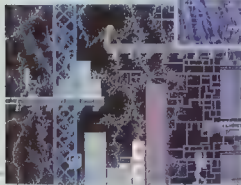
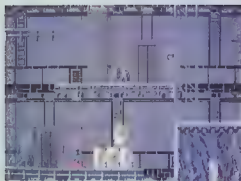


- Kaufen Sie Ihre Ausrüstung
- Kaufen Sie Ihre Ausrüstung
- Kaufen Sie Ihre Ausrüstung



- Acht verschiedene Kampffahrzeuge, die so detailliert dargestellt sind, daß man jede einzelne Niete sieht!
- M1 Abrams, M2 Bradley, M113 Truppentransporter.

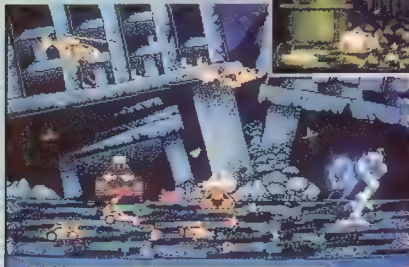
DMA DESIGN



Walker: ein Leckerbissen dank Parallax-Scrolling und Super-Animationen?



Walker: ohne Sicherheitsnetz über Plattformen und Abgründe



Seit *Lemmings* ist die Crew von DMA-Design gewaltig gewachsen. *POWER PLAY* schaut hinter die Kulissen.

Im Technology Park von Dundee sitzen zwanzig talentierte Programmierer und Grafiker und füllen an innovativen Spielideen. Zwei Projekte sind momentan in der Mache: der potentielle Rollenspielhit *Hired Guns* und das Action-Adventure *Walker*.



Walker: auf der Suche nach der Bombe

Walker: Star Wars läßt grüßen — in Wirklichkeit könnte sich so ein Vehikel gar nicht auf den Beinen halten.

DMA-Design



Die Stufen des Erfolgs: *Menace*, *Blood Money*; danach folgte *Lemmings*.

David Jones gründete DMA Design im Jahre 1988. Erstes Produkt, das damals unter "Psychapse", einem Label von Psygnosis erschien, war das Ballerspiel *Menace*. Ein Jahr später kam, um einiges erfolgreicher, der Nachfolger *Blood Money* auf den Markt, der einen sattem *POWER PLAY*-Score von 82 Prozent kassierte. Am St. Valentins Tag, dem 14. Februar 1991 (in der Spieleszene hieß er ab sofort "Saint Lemmings Day") startete der bisher größte Erfolg für DMA Design. Das Spiel *Lemmings* brachte international unzählige Preise und Auszeichnungen ein. Seitdem die Spielemacher mit rund zwanzig Leuten besetzt sind, zogen sie in den Technology Park von Dundee (Großbritannien). Dort basieren sie an einer Menge zukunftsstrahlender Projekte — nicht nur für den Amiga: die CD ist der ganz große Renner. Dave Jones höchstpersönlich verteilt übrigens zur Zeit gerade an *Lemmings* 2.

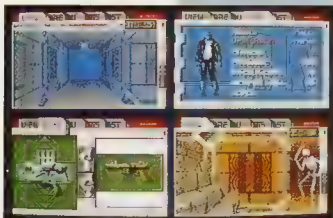
Hired Guns

Um vom üblichen Fantasy-Szenario etwas Abstand zu gewinnen, verlagerte DMA-Design die Story auf ein Zukunfts-Soldner-Drama. Auf der Suche nach bestimmten Gegenständen wandern die Charaktere durch Wälder, Dungeon-ähnliche Höhlen, High-Tech-Labyrinth und Aliens-Gewölbe. Die genaue Story wird derzeit noch ausgetüftelt. Der Clou am neuen Konzept: Vier Spieler stürzen sich gleichzeitig in das Tohuwabohu. Der Bildschirm ist in vier Teile gesplittet — ein rechteckiger Ausschnitt für jeden Prinzipiell seht Ihr einen kleinen 3-D-Ausschnitt des Dungeons aus der Sicht des Charakters. Zusätzlich lassen sich weitere Bildschirme (für jeden Charakter individuell) abrufen: Charakterstatistiken, Dungeons aus der Vogelperspektive und Inventories. Damit das Ganze technisch machbar ist, unterstützt *Hired Guns* den Joystick-Adapter am parallelen Port. Habt Ihr mal keine vier Spieler zur Hand, lassen sich auch andere Modi aktivieren: Einzeln alle vier Charaktere steuern oder im Duett jeweils zwei.

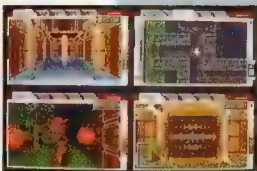
Im Spiel wird der Mehrspielermodus natürlich kräftig genutzt. An einigen Lokalitäten müßt Ihr Euch sogar gegenseitig bekämpfen. Stellt Euch ein Loch im Boden mit Blick auf die untere Ebene vor. Dort seht Ihr einen Kollegen herumstreuen. Ganz per Zufall stoßt Ihr gegen einen tonnenschweren Stein, der gefährlich nahe am Rand liegt...

Sowohl computergesteuerte Charaktere als auch Monster verfügen über Künstliche Intelligenz. Das heißt, die Bösen laufen nicht nur verwirrt und bestimmungslos herum, sondern verhalten sich für einen Computer angemessen intelligent. Sind sie verwundet, pausen sie beispielsweise schweigend ab, um sich auszuruhen.

Außer im eben beschriebenen Rollenspiel läßt sich das Vier-Personen-System in einem kurzen Action-Spiel ausprobieren. Das ist dann in etwa mit dem berühmten *Midi Maze* vergleichbar und verspricht ein Höllenspaß zu werden. Zur Auswahl stehen gut 30 verschiedene Missionen, angefangen von gegenseitigen Jagden bis zum schnellstmöglichen Finden eines Schatzes. Ihr könnt sowohl alleine losmarschieren als auch Teams bilden, um die gestellte Aufgabe zu lösen.



Hired Guns: Adventure und Action in einem Spiel. High-Tech-Waffen, sowie der Speicher reicht. Sieht tierisch interessant aus.



Walker

Das zweite vielversprechende Werk, an dem die DMA-Designer momentan feilen, ist ein pseudo-dreidimensionales Action-Adventure. In *Walker* steuert Ihr eine Spielfigur durch mehrere Zeitzonen, angefangen in der Vorzeit, bis zur Zukunft. Ein Oberböser hat in diesen Zeitzonen diverse vernichtende Apparaturen installiert. Eure Aufgabe ist es, die Maschine zu suchen, Schwachstellen finden, Sprengladungen anbringen und abhauen.

Das Spiel ist in vier bis fünf Zeitzonen mit je drei Levels unterteilt. Draußen stapft Ihr mit einem Walker (das Wunderwerk der Technik, das auch in zwei Star-Wars-Teilen zu sehen war) durch die Landschaft und macht Jagd auf Böse, sei es daß sie in Helicoptern oder Jeps sitzen oder einfach zel-

los herumrennen. Die zweite Herausforderung findet in den Räumen statt, in denen Ihr mit Hilfe einer Karte die Schwachstellen der bösen Maschine finden müßt. Klar, daß der ungeliebte Walker draußen geparkt und der Level zu Fuß beendet wird.

Genügend Stimmung soll durch die erstklassige Animation des Walkers, der Feinde

Hired Guns: Im Spiel kückt Ihr Euch durch fünf Bildschirme.

VIEW Der Blick aus den Augen Eures Charakters

STORE Eine Liste Eures mitgeführten Equipments

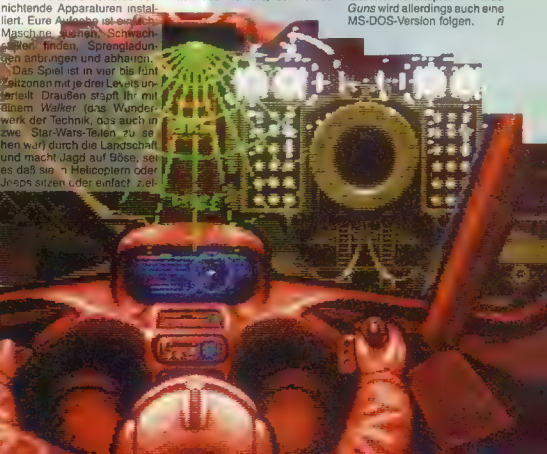
VDU Mit dabei: eine Automapping-Funktion

STATS Eine Rollenspiel-Statistik Eures Charakters

REST Söldner sind auch Menschen und haben HP-Points, die sich erst nach etwas Schlaf regenerieren

und der menschlichen Figuren rüberkommen. Immerhin basteln allein drei Leute an den Grafiken zu *Walker*.

Erscheinungstermine beider Programme sind noch unklar. Optimisten bei DMA Design hoffen auf September dieses Jahres. Beide Spiele werden zunächst komplett auf den Amiga zugeschnitten. Von dem Quartett-Rollenspiel *Hired Guns* wird allerdings auch eine MS-DOS-Version folgen. *ri*



Daemongate: Neue grafische Dimensionen — die Grafik ist aus 8 x 8 Pixelblöcken aufgebaut, und von diesen Steinchen gibt's gute tausend Stück!

DAEMONGATE

DOROVANS KEY

Während wir diesen Monat bereits einige neue Gremlin-Produkte testen, arbeiten die Programmierer des englischen Softwarehauses bereits an neuen Spielen.

Seit sechs Monaten ließ Elsopeia, das älteste aller Königreiche, auf der Welt Hestor nichts mehr von sich hören. Eines grauenhaften Tages jedoch zogen Horden dämonischer Krieger über die Grenzen und verwüsteten Landstriche benachbarter Staaten.

Seither belagern sie die Stadt Tormis.

Ihr schließt in die Rolle des Captain Gestasus und sucht Euch eine freiwillige Eure Mission besteht darin, die Stadt ungeschehen zu verlassen, nach Elsopeia zu reisen und das Übel an der Wurzel zu packen, bevor Tormis fällt.

Die sehr stimmungsvolle Story zu *Dorovans Key* läutet (nach Gremlin) "ein neues Rollenspielzeitalter ein". Der größte Teil des Spiels läuft in

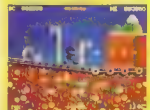
der Vogelperspektive ab. Über 100.000 Bildschirme kartographierter Städte und Dungeons gibt's zu erkunden. Um zu den Städten und Höhlen zu kommen durchquert Ihr eine größere, übersichtlichere Karte, in denen Ihr statt der einzelnen Helden nur noch ein einziges Icon steuert. Bei Eurer Wanderung über Hestor begegnen Euch nicht nur zu schlachtende Monster. Mehrere tausend Bewohner rennen herum und verrichten Ihr programmiertes Tageswerk ordnungsgemäß. Einige dieser Bürger könnt Ihr sogar zum Beitritt in Eure Party motivieren. Insgesamt acht Charaktere sind mit dabei.

Kampfhandlungen laufen ähnlich dem *Ultima*-Stil ab: Ihr gebt den übrigen Party-Mitgliedern Kommandos, die diese individuell interpretieren und ausführen; ein sturer Muskelprotz wird unter Umständen seinen eigenen Kopf durchsetzen wollen, wenn Ihr ihm befehlt, sich vom Kampf zurückzuziehen. Die Detailarbeit der Schläge und Schüsse (Magie darf übrigens auch angewendet werden) übernimmt dann freundlicherweise der Computer. Gleichzeitig arbeiten Stadtlern reisen andere Abenteuergruppen herum, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Gerade sie sind wichtig für den weiteren Verlauf der Geschichte; ein großer Teil des Spiels besteht aus Konversation mit diesen Nichtspielercharakteren. Geplant sind Versionen für Amiga, ST und MS-DOS-Computer.

Zool

In die verschiedene Welten ver schlägt es einen kleinen Jump'n Run Ninja der "n'ten" Dimension. Während er in der Süßigkeitenwelt von Hummeln, Kirschen und Schokoladenstückchen angegriffen wird, haben's in der Musikwelt ganze Instrumente auf ihn abgesehen. *Zool*, der schützende Held, kann laufen, springen, boxen, treten und sogar schießen, wenn ihm diverse Gegenstände ans Leder wollen. Versteckte Kammern dürfen entdeckt werden, wo salfige Boni auf Euch warten.

Gremlin hat in Sachen Entwicklung den Programmieren absolut freie Hand gegeben. Daher warten recht skurrile, verrückte und im höchsten Maß ungewöhnliche Spielelemente auf Euch. Sogar ein bisschen Magie kann das seltsame Sprite anwenden. Extrahochsprung und Smart Bomben sind das Ergebnis einiger Zaubersprüche. Ein genaues Datum der Fertigstellung ist noch nicht sicher; die Screenshots sind von der Amiga Version.



Zool: Die Süßigkeitenwelt — ein Horrortrip für schlanke Mädchen — es regnet Kalorien.



Zool: Neue Spielelemente in der Musikwelt.



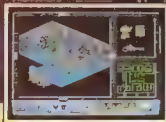
Deine äußerste Konzentration
wird gefordert!

SPACE CRUSADE

Melden Sie sich
freiwillig bei
der Space-Ma-
rine und retten
Sie die Mensch-
heit vor den
chaotischen
Kreaturen aus
dem All!!



erhältlich
für
AMIGA
und
C64



RUSHWARE

Driving with the Wind

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 D-40044 Kaarst 2
Milvertrioob: >>> Kassall, Darius, Thak AG



WUNDER WELTEN

THE
HUMANS

YOU AIN'T
BEEN ANYTHING
LIKE 'EM...

Ein Trupp
Neanderta-
ler schickt sich an,
das Rad zu erfinden
und die Spielwelt
zu erobern: Die Hu-
mans kommen!

Sie sind tapfer, haben Wuschelköpfe und heißen nicht Lemmings — dafür regieren sie in einigen zehntausend Jahren die Welt. Mit Eurer Hilfe werden sie Feuer, Rad und Wurfspeer entdecken und die Teamarbeit erfinden, ohne sie freilich so zu nennen. Schließlich haben sie sich gerade erst selbst benannt: Sie sind die Humans. 40 mit Fallen, Feinden und Extras gespickte Levels sind zu lösen, ehe ihr die kleinen Kerle in ihre ungewisse Zukunft entläßt. Die legt, wenn nach dem Imagitec-Programmierungsteil, in den Sternen. Noch in diesem Jahr sollen wir den Humans im Weltall begegnen. Doch zurück zur Steinzeit.

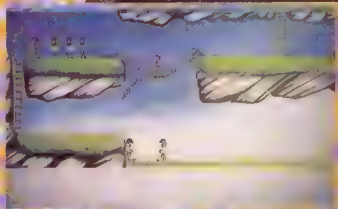
Es ist Frühling, die fleischfressenden Pflanzen blühen und man will seinen Neffen in der Nachbarhöhle besuchen. Doch was ist das? Kaum hupt man seinen Haushang hinab, wird man von einem grünen Monster überrannt. Da hilft nur

eins: Eine Waffe finden, mit der man sich den Dinosaurier vom Leib halten kann. Eine bestimmte Anzahl Clanmitglieder steht zur Verfügung, um zu stützen, klettern oder zaubern. Mit Hilfe einer Icon-Leiste verteilt ihr Aufgaben und lenkt die Helfer. Am Ende führt ihr unter Jubel den Speer ins Dorf. In jedem Bild sind bei flotter Musikbegleitung andere Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen.

Kleine Filmsequenzen feiern jede neue Erfindung — die Euch im weiteren Verlauf des Spiels zur Verfügung steht. So können die Humans sich mit Speeren schützen, mit ihnen nach Feinden werfen oder salopp über Abgründe springen. Ein Seil wiederum läßt sich als Lasso, aber auch zum Klettern benutzen. Feuer dient nicht nur der Abschreckung, sondern setzt auch vieles in Brand.

Zu Beginn jedes Abschnitts wird die Hauptaufgabe erklärt, die Zeit und Zahl der Helfer

Die Steinzeitwunder:
Deutlich vom spritzigen Klassiker
Lemmings ist Imagitec
Humans inspiriert.



Götterdämmerung

Nichts Geringeres als den vernichtenden Endkampf der Götter, das legendäre **Ragnarök**, hat sich Imagitec als Nächstes vorgenommen. Göttervater Odin graut vor der alten Weissagung des letzten Gefechts. Müssen alle nordischen Gottheiten wirklich aus der Welt verschwinden? Vielleicht, so hofft er, fällt sich das Schicksal mit ihm ein. Eines Spiels überleben. Ihr müßt Odin und seine zwölf Vasallen steuern, die ihrerseits vom doppelzüngigen Loki und dessen 24 bösen Geistern bedroht werden – insgesamt 30 sind also gut drei Dutzend Figuren, die sich im Spiel schachähnliche Winkzüge liefern. Ziel ist es, durch Umzingeln alle gegnerischen Figuren vom Brett zu entfernen. Erst wenn ihr als zu Wahl stehenden Computergegner zweimal besiegt habt (einmal in der Rolle des Odins, einmal auf Seite des Bösen), gilt das Spiel als gewonnen.

Wie es sich für den Götterkampf gehört, soll das 11 x 11 Felder große Spielbrett in schöner VGA-Pracht strahlen bzw. auch auf dem Amiga alle Grafikkarten ausnützen. Sechs verschiedene Terraintypen schmücken das Brett. Jede Spielfigur wird eine Persönlichkeit mit eigener Mimik und Anatomie – Battlechess läßt grüßen. Der Rechner soll übrigens auf das Temperament des menschlichen Spielers eingehen können. So entstehen mehrere Schweregradstadien.

Ragnarök ist an das Brettspiel King's Table angelehnt. Zur Zeit denkt man darüber nach, den Disketten eine entsprechende Stilistik beizulegen. Ragnarök wird, dem Englischen entsprechend, ohne Unfall veröffentlicht.

The Humans wird für eine Vielzahl von Systemen entwickelt. Auf dem Amiga und VGA-PC sieht es schon ebenso gut aus, wie es sich auf dem Game Boy spielt. Auch das Imagitec's Lieblings-Handheld Lynx (dafür setzten sie auch ihr **Viking Child** um) und vielleicht die 16-Bit-Konsolen werden bedacht. Imagitec hat sich eine aufblühende, plastische Verpackung ausgedacht, die noch vom Inhalt übertrroffen werden soll.

Das Ganze wird auch auf Deutsch in die Läden kommen, Voraussichtlicher Erscheinungstermin, Ende Mai.

Wer knifflig knuddeligen Denksport mag, kann sich schon freuen. Für die zweite Jahreshälfte steht jede Menge Nachschub an. Mehr über das Imagitec-Team und seine Sommerküller in einer der nächsten Ausgaben. Eva Hoogh



Alte Gesichter, neues Label: Mirages Geschäftsführer Peter Jones (stehend rechts) war davor bei Sierra, die blonde Dame sitzend rechts ist Julia Coombs, ehemalige Marketing Managerin von Microprose. Außerdem stehend Jim Murdoch (Verkaufsleiter), Andy Wood (2. Geschäftsführer) und sitzend (v.l.n.r.) Andy Whittaker, Andy Clarke, Andy Clarke (Programmierer), Beverly Wood und Simon Wroe

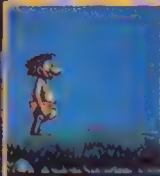
Mirage im Anflug

Nicht nur Imagitec, auch Mike Singleton (**Ashes of Empire**) und Cyberdreams (**Dark Seed**) geben sich bei Mirage die Ehre. Frisch gegründet, scharf das Softwarehaus erstklassige Teams um sich. Ein neues Label, bekannte Gesichter: USD-Chef Andy Wood und Ex-Microprose- & Sierra-Kopf Peter Jones leiten Mirage; Julia Coombs, bislang bei Microprose, ist für das Marketing verantwortlich. Zur Zeit wird eifrig mit mehreren, so Andy, "absoluten Topteams" verhandelt.

festgelegt. Eure Punktzahl berechnet sich aus Eurem Zeit- und Personalbedarf – und Eurer Findigkeit, denn überall sind Boni versteckt. Wer auf den Busch klopft, wird schön einmal mit Moses' Gebotstafel überrastet – oder vielleicht den einen oder anderen lieben Spielbekannten treffen. Über Warpzonen und verschiedene Schwierigkeitsgrade wird dagegen intensiv nachgedacht. Imagitec-Chef Marun Hooley verspricht auch Könnern schlaflose Nächte. Trotz hartnäckigen Geruchten gibt's jedoch definitiv keine gebratenen Lemmings...

Stichwort **Lemmings**: Im Gegensatz zur (nicht verleugneten) Inspirationsquelle ist bei Humans keine geistlose Horde zu manipulieren. Statt dessen stehen im Laufe der Entdeckungsgeschichte immer mehr Hilfsmittel bereit, um Prinzen-sinnen zu retten, Schluchten zu überwinden und die Welt im Wechsel der Jahreszeiten zu erforschen. Klar, daß es dabei öfter nach oben als bergab geht.

Die Levels sieht man von der Seite, sind bis zu 2 x 2 Bildschirme groß und durchaus nicht statisch. So kann es passieren, daß sich eine Hängebrücke nach mehrmaligem Benutzen in ihre Bestandteile auflöst oder ein Stein Radbruch erleidet. Auch brennt die prächtigste Fackel irgendwann nieder. Wohl dem, der für Nachschub gesorgt hat.



Die Pazifik-Partikel des nordischen Petzillenchen das Wasser reichen, werden wir im Sommer erfahren.

Joysoft

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus*

* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

AMIGA

Air Support **	64.90
Alcatraz **	69.90
Ambrosia **	89.90
Amstrad World **	109.90
Arena **	79.90
Black Crypt **	64.90
Bushy Jack	74.90
Crima City 1**	64.90
Epic **	74.90
Enigma 1** 1MB	84.90
Indy Heat **	64.90
Jan Power **	69.90
Odyssey **	64.90
Pinball Dreams	64.90
Roger Rabbit **	69.90
Son Shu 2 **	69.90
Space Gun **	64.90
Special Forces **	84.90
Ultima VI 1 MB	74.90

John Madden * Football

Amiga..... 64.90

MS-DOS

A Train *	94.90
Air Duel *	115.00
Beyond Hell *	74.90
Buck Rogers 2	64.90
Bushy Jack *	64.90
Chessmaster 3000	74.90
Das schwarze Auge ***	94.90
Enigma 2 **	99.90
Hapoon 1.21 incl. Bartlett 2	69.90
Empire *	89.90
Magic Candle 2 **	84.90
Patron strikes *	69.90
Rocket **	74.90
Roger Rabbit **	79.90
Roger Rabbit (mit Soundsource)	139.90
Shuttle *	124.90
Space Mail *	79.90
Chartered Waters	104.90
Wizardry 7	79.90

ULTIMA

UNDER- WORLD *

MS-DOS 89.90

ATARI ST

Athos 320 **	109.90
Ambrosia **	89.90
Black Crypt **	64.90
Chaos Engine *	74.90
F1 Grand Prix *	84.90
Hardgate **	69.90
Heimdall ** 1 MB	79.90
Limbo's Data Disk	49.90
Requiem ** 1 MB	74.90
Robocop 3 *	59.90
Shuttle *	109.90
Space Gun *	64.90
Swordmaster *	74.90
Top League **	77.90
Wolfchild **	64.90

Sim Ant

**

Amiga..... 94.90

MS-DOS..... 94.90

C 64

Bingo **	39.90
Indy Heat	39.90
Korn's Mega Pack	49.90
Powernets	49.90
Soul Crystal **	39.90
Zack **	39.90

LYNX

Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Super Screenshot	66.00
Viking Chid **	66.00

MEGA DRIVE

California Games **	109.90
Golden Axe II **	109.90
Kix **	99.90
Quick Shot **	109.90
Road Rush **	109.90
Control Pad	49.90

GAME GEAR

Donald Duck **	74.90
Indiana Gaden **	74.90
Sonic *	74.90
World Class Leaderboard	74.90

COMPILATION CORNER

Rainbow Arts feiert fünfjährigen Geburtstag und ihr habt allen Grund mitzufeiern: Zum Firmenjubiläum schenkt die Neusser Firma alles ins Rennen, was Rang und Namen hat in der Diskettenwelt. Außerdem steht eine explosive TNT-Spielmischung von Domark ins Haus und Krisalis fordert mit ihrer Compilation die Sportchamps.

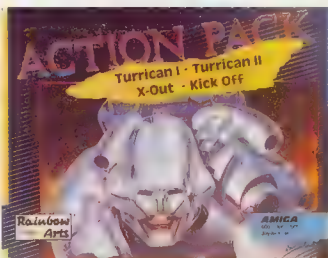
Fußballspiel aus der Vogelperspektive ist zwar nicht das Highlight der Sammlung, kann die Gesamtwertung aber nicht wesentlich in den Keller drücken.

Sports Best

Die drei französischen Sportspele von Loriciel gehören sicher nicht zum Besten, was der Markt zu bieten hat, halten sich aber wacker auf den mittleren Rängen. In *Panzer Kick Boxing* tretet ihr mit dem Joystick gegen acht unterschiedlich starke Computergegner an und tretet sie gepiegt, nach asiatischen Regeln, in den Staub. *Tennis Cup* mußte sich mit einer POWER-Wertung von 59 Prozent begnügen — zahlreiche Mitbewerber liegen hier eine Ballänge vorn. Das schwächste Programm der Sammlung ist *Turbo Cup*. Auf den vier Rennstrecken will beim besten Willen keine Stimmung aufkommen.

Action Pack

Sollte es tatsächlich noch jemanden in Deutschland geben, der nicht die Originale von *Turrican* und *Turrican 2* besitzt, hat er jetzt die einmalige Gelegenheit, besonders preisgünstig bei diesen Actionkallern zuzuschlagen. Wir brauchen zu den beiden Programmen kein weiteres Wort zu verlieren — Qualität spricht für sich. Abgerundet wird das Geburtstagsgeschenk vom recht schnuckligen, aber überschweren Horizontalscroller *X-Out* und von Ancos beliebtem Kick Off. Das



5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürren Str. 394, Tel. 0221/430 10 47 49

Köln 41 Laden

Ostentweg 187, Tel. 0221/42 56 66

Köln 1 Laden

Meinweg 24-26, Tel. 0221/23 95 25

Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 0228/65 97 25

Düsseldorf 1 Laden

Pierstraße 34, Tel. 0211/36 44 45

Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069/290 170

Kleingedrucktes

• Versandanfertigung

• Deutscher Anteilung

• Sicherheitsanfertigung

• auf Wunsch (3.50 DM)

• Inländer und Prole

• Änderungen vorbehalten

VERSANDKOSTEN

Rechnung...

34.90 DM 8.00

39.90 DM 4.00

49.90 DM 10.00

59.90 DM 14.00

69.90 DM 18.00

79.90 DM 22.00

89.90 DM 26.00

99.90 DM 30.00

109.90 DM 34.00

119.90 DM 38.00

129.90 DM 42.00

139.90 DM 46.00

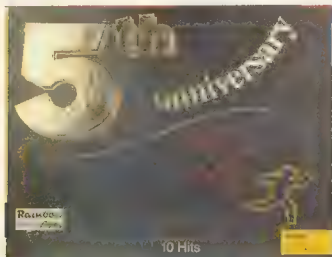
149.90 DM 50.00

BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr, Anruf gemüht. Auch über BTX: JOYSOFT &. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.



Champions

Ganz so weltmeisterlich wie der Titel vermuten läßt, sind die drei Sportspiele von Krisalis leider nicht. Der *World Championship Boxing Manager* besitzt so wenig Dramatik, daß der Spieler schon in der ersten Minute K.o. geht. Auch *Jahangir Khan World Championship Squash* wird nur wahre Fans des Squash-Sports in seinen



Bann ziehen. *Manchester United* mußte sich mit einer Wertung von 48 Prozent begnügen. Die Mischung aus Manager- und Sportspiel ist nur bedingt gelungen. Ein bißchen die Mannschaftsaufstellung ändern und einige Tabellen im Blick halten – das war's dann auch schon. Der Actionteil ist brauchbar, aber gewöhnungsbedürftig.

5th Anniversary

Eine nostalgische Reise quer durch die Rainbow-Arts-Produktpalette. Zu den zehn Spielen gehört unter anderem *Denaris*. Factor Fives technisch gut gemachter R-Type-Clone. Das Actionspiel *Garrison* bediente sich schamlos bei *Gauntlet* und macht, besonders in früher Runde einigen Spaß. Auf dem C 64 treten drei, auf dem Amiga zwei Spieler als "Wizard", "Warrior", "Elf", "Valküre" oder "Zerg" gegen wahre Geister- und Monsterfüten an. Natürlich darf in einer solchen Sammlung auch das Geschicklichkeitsspiel *Rock'n Roll* nicht fehlen. Bei *Spherical* müßt ihr einer äußerst anhänglichen Marmorkugel durch Entfernen von Steinen einen Weg durch 99 Levels bahnen. Auch für Tütelprofis keine einfache, aber trotzdem lohnende Aufgabe. In *Danger Freak*, einem lieb gemachten Geschicklichkeitsspiel, steuert ihr einen Stuntman durch seinen anstrengenden Arbeitsalltag. *Startrash* ist nur ein mäßig gelungener *Marble Madness*-Aufgäb. *Graffiti Man*, *Jinks*, *Bad Cat* und *Realm of the Trolls* sind Geschicklichkeitsspielen, die man schnell wieder vergessen sollte. Dank der angesprochenen Highlights raten wir trotzdem zum Kauf.

WORLD OF WONDERS COMPUTERCENTER OF THE 90'S STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

Seit über 2 Jahren vertrauen uns ca. 15.000 Kunden und es werden täglich mehr.
Wir warten auf Sie...

AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager

Unter Angebot für Sie!	Amiga-Artikel	PC-1086	Unter Angebot für Sie!	Amiga-Artikel	PC-1086
A 323 Audio	12,90 €	14,90 €	» Mega Games 1 CD	12,90 €	14,90 €
A 324 Audio Place	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 325 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 326 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 327 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 328 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 329 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 330 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 331 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 332 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 333 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 334 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 335 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 336 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 337 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 338 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 339 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 340 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 341 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 342 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 343 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 344 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 345 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 346 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 347 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 348 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 349 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €
A 350 Audio	10,90 €	12,90 €	» Amiga 500	79,90 €	79,90 €

VERSANDKOSTEN:

NACHZUHALTUNG

VORKASSE 4

EXPRESS* AUFPREIS

KARTON 1 AUFPREIS

DAFÜR DIE ANLEITUNG

DEUTSCHE VERSION

» 1. Serie 10,90 €

» 2. Serie 10,90 €

» 3. Serie 10,90 €

» 4. Serie 10,90 €

» 5. Serie 10,90 €

» 6. Serie 10,90 €

» 7. Serie 10,90 €

» 8. Serie 10,90 €

» 9. Serie 10,90 €

» 10. Serie 10,90 €

» 11. Serie 10,90 €

» 12. Serie 10,90 €

» 13. Serie 10,90 €

» 14. Serie 10,90 €

» 15. Serie 10,90 €

» 16. Serie 10,90 €

» 17. Serie 10,90 €

» 18. Serie 10,90 €

» 19. Serie 10,90 €

» 20. Serie 10,90 €

» 21. Serie 10,90 €

» 22. Serie 10,90 €

» 23. Serie 10,90 €

» 24. Serie 10,90 €

» 25. Serie 10,90 €

» 26. Serie 10,90 €

» 27. Serie 10,90 €

» 28. Serie 10,90 €

» 29. Serie 10,90 €

» 30. Serie 10,90 €

» 31. Serie 10,90 €

» 32. Serie 10,90 €

» 33. Serie 10,90 €

» 34. Serie 10,90 €

» 35. Serie 10,90 €

» 36. Serie 10,90 €

» 37. Serie 10,90 €

» 38. Serie 10,90 €

» 39. Serie 10,90 €

» 40. Serie 10,90 €

» 41. Serie 10,90 €

» 42. Serie 10,90 €

» 43. Serie 10,90 €

» 44. Serie 10,90 €

» 45. Serie 10,90 €

» 46. Serie 10,90 €

» 47. Serie 10,90 €

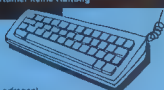
» 48. Serie 10,90 €

» 49. Serie 10,90 €

» 50. Serie 10,90 €

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

2,- Rabatt, erhalten Sie, wenn Sie sich bei der Bestellung auf die Power Play beziehen!



Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

2390 Flensburg (NEU), Battenstr. 13

6231 FFM Hochst/Schwalbach/Ts. Marktplatz 39

6450 Hanau/Hanger, Heimatfriedhof 11

8720 Ludwigschafen/Speyer, Falkenberg 1

8900 Augsburg, Fladergasse 5

Tel.: 0461-44006

tel 06196-84747

Tel.: 06051-89688

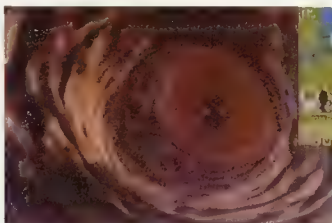
Tel.: 06232-36010

Tel.: 0821-39490

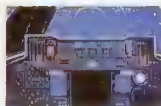
Psygnosis dreht auf

Reges Treiben bei Psychosis. Neben den längerwährenden Spielen von Dave Lermings Jones (siehe den entsprechenden Exklusivartikel in dieser Ausgabe), entsteht in der Edelspileschmiede in Liverpool momentan noch ein halbes Dutzend anderer, teils sehr vielversprechender Produkte. Fast fertig ist **Ork**, das sich nach kurzem Probespielen als eine farbenprächtige Mischung aus *The Killing Game Show* und *Shadow of the Beast* herausstellte. Ein Psychosis-Angestellter nannte es deshalb auch scherzhaft "The Killing Beast Show". In der nächsten Ausgabe verrät Euch ein Test der Amiga-Version, ob das Actionspiel vor flüssig scrollendem Parallax-Hintergrund Spaß macht.

Das 3-D-Experiment **Air Support** werden wir wahrscheinlich ebenfalls in der nächsten Ausgabe testen. Die Strategie- und Simulationselemente präsentieren sich bei diesem Produkt vor – ungewöhnlich genug – nicht aus-



Die Zukunft des CD-Spiels? *Microcosm* von Psynopsis (kleine Abbildungen: Ork und Armourageddon).



gefüllten Vektorgrafik. Der Grund für diese optische Sparmaßnahme, die zuletzt in den 80er Jahren bei Klassikern wie *Starglider* und *Elite* Anwendung fand, liegt in der Kompatibilität des Spiels mit herkömmlichen 3-D-Brillen: Die roten und grünen Striche, aus denen die Landschaften zusammengesetzt sind, gaukeln 3-D-Brillenträgern einen waschechten Räumlichkeitseffekt vor. Außerdem ist die Vektorgrafik "ohne Füllung" natürlich recht flott

Ausgefüllte Vektordgrafik gibt's dafür beim *No Second Prize/Team Suzuki*-Konkurren-ten **Red Zone**. Diese Motorrad-simulation ohne Schnörkel setzt Euch auf den Sattel eines schweren Rennmotorrads. Wie gewöhnlich geht's um den Gewinn einzelner Läufe oder gleich um die Motorradwelt-meisterschaft.

Und nochmals 3-D-Vektorgrafik: Nach der Pseudosimulation *Armouredgeddon* steht uns jetzt die erste wirkliche Flugsimulation aus Liverpool ins

Haus. Ob F14/18 entsprechenden Microprose-Produkten das Wasser reichen kann, ist fraglich — dafür kann man die Luftkämpfe auf jedem Amiga austragen und muß nicht extra einen hochgetunten 386er PC anfahren.

Vom mysteriösen Innerspace-3-D-CD-Projekt **Microcosm** gibt's leider nichts Neues zu berichten. Nach wie vor existiert nur ein aufwendiges Demo. Wir warten und präsentieren zumindest ein paar leckere Bildschirmfotos. **wl**

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

80000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 48 83 89
6000 Frankfurt 1	Tongesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 81
7000 Stuttgart	König Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl	Tel.: 07 11-65 66 01
2900 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe H. Immanuel	Tel.: 0421-30 23 45
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 54	Tel.: 040-54 30 10
2000 Hamburg 1	Große Rechen Str. 56 (Rathausmarkt)	
1000 Berlin 12	Wilmsdorfer/Ecke Genthstr. 39/40 <small>Wohnung & Lagerfläche</small>	Tel.: 030-3 12 46 42
3400 Göttingen	Papendeeck 4	Tel.: 05 51-48 42 70
03000 Potsdam	Ladenerstr. 7	Tel.: 0 36 31-1 59 12
A-5020 Solzberg	Wolff Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33



**...ist
megastark!**

von 13-19 Uhr

Anfragen: 0241/407883

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen?

MultiMedia Soft

Ein Koffer voller Spielspaß! Wo?

2000 HAMBURG 70 Wendewülfstr. 27 Tel. 040/6526428	0-1035 BERLIN Südendstraße 54 Tel. 030/72/589132	4430 BOCHUM Sommerfeldenstr. 54 Tel. 02327/10083	0-1150 BERLIN
2000 HAMBURG 20	5100 AACHEN Mergensstraße 4 Tel. 0241/467883	5100 DOREN Südstraße 28 Tel. 02421/ 56146	4800 BIELEFELD 16 Brabbestraße 215 Tel. 0521/763818
	8400 SCHWANDORF Klosterstraße 8 Tel. 09423/1720	8440 WEINHEIM-TROSEL Wünschmehlebachstr. 3 Tel. 06461/8000	

COMPUTERSPIELE MIETEN

[illegible]

Hudson C.D. School

Die spinnen die Japaner — oder etwa doch nicht? Nachdem schon Nintendo eine ähnliche Einrichtung aus dem Boden gestampft hat, zieht der Softwarehersteller Hudson (PC-Engine-R-Type, Bonk, Bomber Man, Adventure Island) jetzt nach: Kreative Japaner mit Computerspiel-Background können sich seit einiger Zeit bei der **Hudson C.D. School** bewerben. Dort erhalten sie eine umfassende Ausbildung im Bereich Spieledesign und werden sowohl in gra-

fischen als auch in technischen Disziplinen geschult. Überfüllte Klassenzimmer wie in hiesigen Bildungsanstalten müssen die zukünftigen Meisterentwickler jedoch nicht in Kauf nehmen. Nur knapp zwei Dutzend der Aspiranten (Aufnahmealter 18 bis 25) verkratet das edle High-Tech-Gebäude pro Semester. Die Zukunftschancen für die Studenten sind nicht schlecht. Ein abgeschlossener Ausbildungsgang wird meist mit sofortiger Einstellung bei Hudson belohnt. Haben sich erst einmal ganze Jahrgänge der CD-School in der Industrie bewährt, dürfen auch Konkurrenzfirmen auf die "studierten" Spielefreaks aufmerksam werden. *wf*



Hinter dieser High-Tech-Fassade studieren zukünftige Spieleentwickler

PC-Gewinner

Die Resonanz auf unseren MS-DOS-Wettbewerb, den wir zusammen mit der Firma PC-Computer und mehr ausgetragen haben, war gigantisch. Der Siegespreis traf Jan Thöne aus Wuppertal, der sich im örtlichen PC-Computercenter seinen Hauptpreis, einen Commodore-25MHz-386er mit allem Drum und Dran, abholte. Filialleiter Jens Thelen ließ es sich nicht nehmen, Jan herzlich zu seinem neuen Computersystem zu gratulieren. Die restlichen Gewinner werden per Post benachrichtigt. *mg*



Jan Thöne (links) ist der Hauptgewinner unseres PC-Wettbewerbs aus POWER PLAY 12/91

Roland's Neue

Die Roland-Soundkarten gelten unter den Computerspieler-Fans als "Mercedes" unter den PC-Musikkarten. Wen wundern's? Keine Karte läßt eine solche Musikfülle erschallen, wie die LAPC-1 oder das externe CM-32L-Modul. Nun gibt's zwei neue Module bzw. Einsteckkarten von Roland. Die neue Karte, die in einem freien Slot des PCs Platz findet, ist die **SCC-1** 317 Klangfarben, die auf 128 gesampelten Originalinstrumenten basieren, sowie eine spezielle Sektion für Soundeffekte sollen für neuen Ohrenschmaus sorgen. Voll ausgenutzt wird der Neuling von den Spielen allerorts noch nicht. Der Preis der Karte: 998 Mark.

Wer lieber ein externes Modul haben will, kann sich den **CM-300** zulegen (technisch identisch mit der SCC-1). Preis: 1098 Mark. Sowohl dem CM-

Warten auf Wizardry

Bei uns stand das Telefon nicht mehr still: "Wann kommt's denn jetzt?", war die am häufigsten gestellte Frage in Sachen **Wizardry 7: Crusaders of the dark Savant**. Leider muß ihr Euch noch ein wenig gedulden. Denn leider nimmt der Feinschliff an dem furiosen Rollenspiel aus technischen Gründen mehr Zeit in Anspruch als geplant. Hieß es zum Zeitpunkt des Testes noch: "Erscheinungsdatum ist Anfang Februar", heißt's jetzt: "Anfang Mai kommt es endlich". Der Grund für die Verspätung: David Bradleyschrieb sein Musterspiel auf einem neuen Entwicklungssystem, und in letzter Minute schlichen sich bei einigen Test-PCs kleine Fehler ein. Diese werden nun ausgebügelt. *mh*



Noch beim Feinschliff. Wizardry 7 (MS-DOS/VGA)

300 und der SCC-1 gehen die sog. "LA"-Klangfarben der älteren Soundkartenmodelle ab. Soundgenießer, die nicht nur spielen sondern auch musizieren wollen und über einen gut gefüllten Geldbeutel verfügen, können sich das Edelmodell CM-500 kaufen, das alle Fähigkeiten der neuen und der alten Rolandgeneration vereint. Kostenpunkt: (fast schon unver-schämte) 2200 Mark. *mh*



Neue Rolandkarten: SCC-1 intern oder CM-300 und CM-500 extern.

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

Amiga	
Amiga 1.0	99,00 DM
Amiga 2.0	109,00 DM
Amiga 3.0	119,00 DM
Amiga 4.0	129,00 DM
Amiga 5.0	139,00 DM
Amiga 6.0	149,00 DM
Amiga 7.0	159,00 DM
Amiga 8.0	169,00 DM
Amiga 9.0	179,00 DM
Amiga 10.0	189,00 DM
Amiga 11.0	199,00 DM
Amiga 12.0	209,00 DM
Amiga 13.0	219,00 DM
Amiga 14.0	229,00 DM
Amiga 15.0	239,00 DM
Amiga 16.0	249,00 DM
Amiga 17.0	259,00 DM
Amiga 18.0	269,00 DM
Amiga 19.0	279,00 DM
Amiga 20.0	289,00 DM
Amiga 21.0	299,00 DM
Amiga 22.0	309,00 DM
Amiga 23.0	319,00 DM
Amiga 24.0	329,00 DM
Amiga 25.0	339,00 DM
Amiga 26.0	349,00 DM
Amiga 27.0	359,00 DM
Amiga 28.0	369,00 DM
Amiga 29.0	379,00 DM
Amiga 30.0	389,00 DM
Amiga 31.0	399,00 DM
Amiga 32.0	409,00 DM
Amiga 33.0	419,00 DM
Amiga 34.0	429,00 DM
Amiga 35.0	439,00 DM
Amiga 36.0	449,00 DM
Amiga 37.0	459,00 DM
Amiga 38.0	469,00 DM
Amiga 39.0	479,00 DM
Amiga 40.0	489,00 DM
Amiga 41.0	499,00 DM
Amiga 42.0	509,00 DM
Amiga 43.0	519,00 DM
Amiga 44.0	529,00 DM
Amiga 45.0	539,00 DM
Amiga 46.0	549,00 DM
Amiga 47.0	559,00 DM
Amiga 48.0	569,00 DM
Amiga 49.0	579,00 DM
Amiga 50.0	589,00 DM
Amiga 51.0	599,00 DM
Amiga 52.0	609,00 DM
Amiga 53.0	619,00 DM
Amiga 54.0	629,00 DM
Amiga 55.0	639,00 DM
Amiga 56.0	649,00 DM
Amiga 57.0	659,00 DM
Amiga 58.0	669,00 DM
Amiga 59.0	679,00 DM
Amiga 60.0	689,00 DM
Amiga 61.0	699,00 DM
Amiga 62.0	709,00 DM
Amiga 63.0	719,00 DM
Amiga 64.0	729,00 DM
Amiga 65.0	739,00 DM
Amiga 66.0	749,00 DM
Amiga 67.0	759,00 DM
Amiga 68.0	769,00 DM
Amiga 69.0	779,00 DM
Amiga 70.0	789,00 DM
Amiga 71.0	799,00 DM
Amiga 72.0	809,00 DM
Amiga 73.0	819,00 DM
Amiga 74.0	829,00 DM
Amiga 75.0	839,00 DM
Amiga 76.0	849,00 DM
Amiga 77.0	859,00 DM
Amiga 78.0	869,00 DM
Amiga 79.0	879,00 DM
Amiga 80.0	889,00 DM
Amiga 81.0	899,00 DM
Amiga 82.0	909,00 DM
Amiga 83.0	919,00 DM
Amiga 84.0	929,00 DM
Amiga 85.0	939,00 DM
Amiga 86.0	949,00 DM
Amiga 87.0	959,00 DM
Amiga 88.0	969,00 DM
Amiga 89.0	979,00 DM
Amiga 90.0	989,00 DM
Amiga 91.0	999,00 DM
Amiga 92.0	1009,00 DM
Amiga 93.0	1019,00 DM
Amiga 94.0	1029,00 DM
Amiga 95.0	1039,00 DM
Amiga 96.0	1049,00 DM
Amiga 97.0	1059,00 DM
Amiga 98.0	1069,00 DM
Amiga 99.0	1079,00 DM
Amiga 100.0	1089,00 DM

MS-DOS	
MS-DOS 1.0	99,00 DM
MS-DOS 2.0	109,00 DM
MS-DOS 3.0	119,00 DM
MS-DOS 4.0	129,00 DM
MS-DOS 5.0	139,00 DM
MS-DOS 6.0	149,00 DM
MS-DOS 7.0	159,00 DM
MS-DOS 8.0	169,00 DM
MS-DOS 9.0	179,00 DM
MS-DOS 10.0	189,00 DM
MS-DOS 11.0	199,00 DM
MS-DOS 12.0	209,00 DM
MS-DOS 13.0	219,00 DM
MS-DOS 14.0	229,00 DM
MS-DOS 15.0	239,00 DM
MS-DOS 16.0	249,00 DM
MS-DOS 17.0	259,00 DM
MS-DOS 18.0	269,00 DM
MS-DOS 19.0	279,00 DM
MS-DOS 20.0	289,00 DM
MS-DOS 21.0	299,00 DM
MS-DOS 22.0	309,00 DM
MS-DOS 23.0	319,00 DM
MS-DOS 24.0	329,00 DM
MS-DOS 25.0	339,00 DM
MS-DOS 26.0	349,00 DM
MS-DOS 27.0	359,00 DM
MS-DOS 28.0	369,00 DM
MS-DOS 29.0	379,00 DM
MS-DOS 30.0	389,00 DM
MS-DOS 31.0	399,00 DM
MS-DOS 32.0	409,00 DM
MS-DOS 33.0	419,00 DM
MS-DOS 34.0	429,00 DM
MS-DOS 35.0	439,00 DM
MS-DOS 36.0	449,00 DM
MS-DOS 37.0	459,00 DM
MS-DOS 38.0	469,00 DM
MS-DOS 39.0	479,00 DM
MS-DOS 40.0	489,00 DM
MS-DOS 41.0	499,00 DM
MS-DOS 42.0	509,00 DM
MS-DOS 43.0	519,00 DM
MS-DOS 44.0	529,00 DM
MS-DOS 45.0	539,00 DM
MS-DOS 46.0	549,00 DM
MS-DOS 47.0	559,00 DM
MS-DOS 48.0	569,00 DM
MS-DOS 49.0	579,00 DM
MS-DOS 50.0	589,00 DM
MS-DOS 51.0	599,00 DM
MS-DOS 52.0	609,00 DM
MS-DOS 53.0	619,00 DM
MS-DOS 54.0	629,00 DM
MS-DOS 55.0	639,00 DM
MS-DOS 56.0	649,00 DM
MS-DOS 57.0	659,00 DM
MS-DOS 58.0	669,00 DM
MS-DOS 59.0	679,00 DM
MS-DOS 60.0	689,00 DM
MS-DOS 61.0	699,00 DM
MS-DOS 62.0	709,00 DM
MS-DOS 63.0	719,00 DM
MS-DOS 64.0	729,00 DM
MS-DOS 65.0	739,00 DM
MS-DOS 66.0	749,00 DM
MS-DOS 67.0	759,00 DM
MS-DOS 68.0	769,00 DM
MS-DOS 69.0	779,00 DM
MS-DOS 70.0	789,00 DM
MS-DOS 71.0	799,00 DM
MS-DOS 72.0	809,00 DM
MS-DOS 73.0	819,00 DM
MS-DOS 74.0	829,00 DM
MS-DOS 75.0	839,00 DM
MS-DOS 76.0	849,00 DM
MS-DOS 77.0	859,00 DM
MS-DOS 78.0	869,00 DM
MS-DOS 79.0	879,00 DM
MS-DOS 80.0	889,00 DM
MS-DOS 81.0	899,00 DM
MS-DOS 82.0	909,00 DM
MS-DOS 83.0	919,00 DM
MS-DOS 84.0	929,00 DM
MS-DOS 85.0	939,00 DM
MS-DOS 86.0	949,00 DM
MS-DOS 87.0	959,00 DM
MS-DOS 88.0	969,00 DM
MS-DOS 89.0	979,00 DM
MS-DOS 90.0	989,00 DM
MS-DOS 91.0	999,00 DM
MS-DOS 92.0	1009,00 DM
MS-DOS 93.0	1019,00 DM
MS-DOS 94.0	1029,00 DM
MS-DOS 95.0	1039,00 DM
MS-DOS 96.0	1049,00 DM
MS-DOS 97.0	1059,00 DM
MS-DOS 98.0	1069,00 DM
MS-DOS 99.0	1079,00 DM
MS-DOS 100.0	1089,00 DM

ATARI ST	
Atari ST 1.0	99,00 DM
Atari ST 2.0	109,00 DM
Atari ST 3.0	119,00 DM
Atari ST 4.0	129,00 DM
Atari ST 5.0	139,00 DM
Atari ST 6.0	149,00 DM
Atari ST 7.0	159,00 DM
Atari ST 8.0	169,00 DM
Atari ST 9.0	179,00 DM
Atari ST 10.0	189,00 DM
Atari ST 11.0	199,00 DM
Atari ST 12.0	209,00 DM
Atari ST 13.0	219,00 DM
Atari ST 14.0	229,00 DM
Atari ST 15.0	239,00 DM
Atari ST 16.0	249,00 DM
Atari ST 17.0	259,00 DM
Atari ST 18.0	269,00 DM
Atari ST 19.0	279,00 DM
Atari ST 20.0	289,00 DM
Atari ST 21.0	299,00 DM
Atari ST 22.0	309,00 DM
Atari ST 23.0	319,00 DM
Atari ST 24.0	329,00 DM
Atari ST 25.0	339,00 DM
Atari ST 26.0	349,00 DM
Atari ST 27.0	359,00 DM
Atari ST 28.0	369,00 DM
Atari ST 29.0	379,00 DM
Atari ST 30.0	389,00 DM
Atari ST 31.0	399,00 DM
Atari ST 32.0	409,00 DM
Atari ST 33.0	419,00 DM
Atari ST 34.0	429,00 DM
Atari ST 35.0	439,00 DM
Atari ST 36.0	449,00 DM
Atari ST 37.0	459,00 DM
Atari ST 38.0	469,00 DM
Atari ST 39.0	479,00 DM
Atari ST 40.0	489,00 DM
Atari ST 41.0	499,00 DM
Atari ST 42.0	509,00 DM
Atari ST 43.0	519,00 DM
Atari ST 44.0	529,00 DM
Atari ST 45.0	539,00 DM
Atari ST 46.0	549,00 DM
Atari ST 47.0	559,00 DM
Atari ST 48.0	569,00 DM
Atari ST 49.0	579,00 DM
Atari ST 50.0	589,00 DM
Atari ST 51.0	599,00 DM
Atari ST 52.0	609,00 DM
Atari ST 53.0	619,00 DM
Atari ST 54.0	629,00 DM
Atari ST 55.0	639,00 DM
Atari ST 56.0	649,00 DM
Atari ST 57.0	659,00 DM
Atari ST 58.0	669,00 DM
Atari ST 59.0	679,00 DM
Atari ST 60.0	689,00 DM
Atari ST 61.0	699,00 DM
Atari ST 62.0	709,00 DM
Atari ST 63.0	719,00 DM
Atari ST 64.0	729,00 DM
Atari ST 65.0	739,00 DM
Atari ST 66.0	749,00 DM
Atari ST 67.0	759,00 DM
Atari ST 68.0	769,00 DM
Atari ST 69.0	779,00 DM
Atari ST 70.0	789,00 DM
Atari ST 71.0	799,00 DM
Atari ST 72.0	809,00 DM
Atari ST 73.0	819,00 DM
Atari ST 74.0	829,00 DM
Atari ST 75.0	839,00 DM
Atari ST 76.0	849,00 DM
Atari ST 77.0	859,00 DM
Atari ST 78.0	869,00 DM
Atari ST 79.0	879,00 DM
Atari ST 80.0	889,00 DM
Atari ST 81.0	899,00 DM
Atari ST 82.0	909,00 DM
Atari ST 83.0	919,00 DM
Atari ST 84.0	929,00 DM
Atari ST 85.0	939,00 DM
Atari ST 86.0	949,00 DM
Atari ST 87.0	959,00 DM
Atari ST 88.0	969,00 DM
Atari ST 89.0	979,00 DM
Atari ST 90.0	989,00 DM
Atari ST 91.0	999,00 DM
Atari ST 92.0	1009,00 DM
Atari ST 93.0	1019,00 DM
Atari ST 94.0	1029,00 DM
Atari ST 95.0	1039,00 DM
Atari ST 96.0	1049,00 DM
Atari ST 97.0	1059,00 DM
Atari ST 98.0	1069,00 DM
Atari ST 99.0	1079,00 DM
Atari ST 100.0	1089,00 DM

Bitte fordern Sie unsere **KOSTENLOSE PREISLISTE** an!
Bitte Compagnie angeben: 1.
Weitere Preise und Zubehör vorrätig
siehe Prospekt 8/88, Ausgabe 1/89

Telefon schriftl. Bestelung bei
PEROKA SOFT
Petra Schurig
Postfach 100527, 40119 Mönche
Telefon: 02173/51351
0217/750205



02151 / 390071

versandfähig: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00

Beste: 1000,- € (inkl. Porto) + DM 6,00



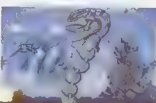
Jim Power setzt zum Kampfschrei an (Amiga)

Mutanten-Power

Deutlich von den Erfolgen des *Turnan*-Epos inspiriert, zeigt sich *Jim Power in Mutant Planet* von der französischen Firma Loricel. Das Action-Adventure vereint drei Plattform- und zwei Baller-Levels, in denen sich Pixelfigur Jim Power unter unserer Leitung austoben darf. Die Spielwelt ist gespickt mit Fallen, unzähligen Monstern und geheimen Türen, die nur mit den passenden Schlüsseln zu knacken sind. Um Eure Überlebenschancen zu erhöhen, läßt sich der Held mit acht unterschiedlichen Waffen aufrüsten. Der Soundtrack wird übrigens von Chris Hülsbeck geschaffen. Amiga-Besitzer dürfen im nächsten Monat die Lauscher aufspannen. **VW**

Geheimprojekt

Nach *Alien Breed* läßt es Team 17 krachen. *Projekt X*, ihr neuestes Produkt, bietet Action satt. Ein guter alter Horizontal-Scroller — technisch jedoch an die Grenzen des Amigas angelehnt. Mit *Nemesis*-artigem Extrawaffelsystem und allerlei technischen Spielereien werben sich so manche Spielerausgaben. *Projekt X* bietet Grafik in Arcade-Qualität, flotte Musik und sauber digitalisierte Sprachausgabe. Der Test folgt in einer unserer nächsten Ausgaben. **kn**



Projekt X von Team 17 — Action wie in der Spielhalle

Geschichtsstunde

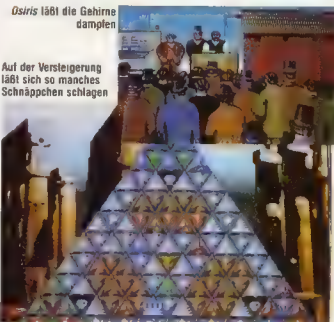
Max Design aus Österreich schlägt wieder zu. Ihr neuestes Werk nennt sich *1869* und läßt den Spieler in die Rolle eines Reeders des 19. Jahrhunderts schlüpfen. Die geschichtsträchtige Simulation bietet alles, was ein Reeder so zu tun hat. Schiffe bauen, kaufen und mit ihnen handeln. Geld anlegen, Schiffe ausrü-

sten, Weltmeere befahren, um Riffe navigieren und Wetterunbilden strotzen. Große Ereignisse (Suezkanal, diverse Kolonialkriege) werden eingeblendet und haben direkten Einfluß auf Eure Handelsbeziehungen.

Osiris nennt sich ein neues Denkspiel, das am ehesten mit Go zu vergleichen ist. Die Idee ist jedoch vollkommen neu. Drei Spieler ziehen auf einem Dreieck ihre Steine, um an das Auge der Osiris zu gelangen. Strategen dürfen schon sehr gespannt sein. **kn**

Osiris läßt die Gehirne dampfen

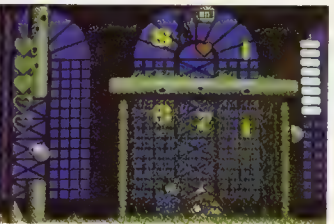
Auf der Versteigerung läßt sich so manches Schnäppchen schlagen



Horrorlust

Ocean hat schon den nächsten Kinohit in der Mache. *The Addams Family* kommt jetzt auf einschlägigen Computersystemen auf ihre blutrünstigen Kosten. In einem far-

benfrohen Jump'n'Run steuert Ihr den kleinen Gomez, seines Zeichens Familienvater, auf der Suche nach den Überresten seiner Familie. Zahlreiche Geister lassen sich mit allerlei netten Extras überböteln. Anfang April dürfte das Spiel in den Softwareläden landen. **kn**



Gomez auf der Suche — *The Addams Family*

Ataris Amiga-Killer

Kurz vor Redaktionsschluss trafen von unserem CeBIT-Korrespondenten Michael heiße Infos über einen neuen Heimcomputer von Atari ein. Obwohl der Falcon 030, so der Name des High-End-Gerätes, nicht offiziell auf der Messe vorgestellt wurde, konnte Michael einige Infos erhaschen. So arbeitet ein ultraschneller, mit 16 MHz getakteter 68030-Mikroprozessor in dem Computer, dem ein ebenso rasanter 16-MHz-Blitzer zur Seite steht. Elf hochgezüchtete Soundkanäle, die laut Insiderangaben sogar bessere Akustik als das Super Famicom hervorzaubern können, sind ebenfalls mit von der Partie. Die Farbpalette von über 65.000 Farben (8 Bitplanes), die mit noch nicht endgültig definierten Auflösungsstufen (u.a. eine VGA-kompatible mit 320 x 200 Pixeln) zum Einsatz kommt, läßt so manchen Spielefreak jubeln. Ein Multitasking-TOS rundet die Palette der Techno-Daten ab. Angeblich soll das Gerät zur Düsseldorf-Atari-Messe inklusiv 144 MByte 3½-Zoll-Laufwerk zum Sensationspreis von 999 Mark in den Handel kommen.

Wenn die oben genannten Daten stimmen, dann sind auf dem Falcon 030 Spiele möglich, die auf etablierten Computer- und Videospielsystemen nur mit vielen Tricks oder gar nicht machbar sind. mg

Mythisch

System 3 bringt nach Jahren nun endlich die Amiga-Version des C-64-Spiels *Myth* auf den Markt. Grafisch hat sich in den Jahren viel getan auch spielerisch ist es nicht mehr mit der älteren Version vergleichbar. Ihr steuert das Helden-Sprite durch recht unwirtliche, aber sehenswerte Welten und erwehrt Euch mit allerlei Hilfsmitteln diverser Gegner. kn



Der Drache bemüht sich um Euer Leben — *Myth* (Amiga)



Kann denn Kugeln Sünde sein: der Nova-9-Flipper

Flipper- fenster

Die grafische Benutzeroberfläche für PCs, *Windows*, ist nicht mehr aufzuhalten. Fast jedem neu gekauften PC liegt *Windows* bei, und immer mehr Anwender möchten es

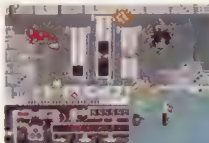
nicht mehr missen. Dummerweise laufen die meisten Spiele, die es heute zu kaufen gibt, nicht unter *Windows*. Meistens muß der Spieler *Windows* verlassen und von der unfreundlichen DOS-Ebene sein Spielchen laden. Mit *Pinball for Windows* veröffentlicht Sierra eines der ersten Spiele aus eigenem Haus, das explizit nur unter *Windows* läuft. Das Spiel selbst simuliert verschiedene Flippertypen, die alle Sierra-Adventures zum Thema haben: u.a. *SpaceQuest*- oder *Nova-9*-Flipper.

Grafisch hält sich *Pinball for Windows* an den VGA-Standard — 640 x 480 Punkte in 16 Farben. Wer schon ein Multimedia-*Windows* (3.1) hat, bekommt den Sound über Soundblaster geheftet. mh

Neues von Palace

Zwei actionlastige Spiele bringen die Jungs von Palace Software noch diesen Monat auf den Markt. *Hostile Breed* ist ein handelsübliches Ballerspiel mit taktischen Nebenbe-

fechten. In den Levels warten kleine Reparaturroboter und stationäre Verteidigungsanlagen, die von Euch genutzt werden dürfen. In *Hot Rubber* schwingt Ihr Euch auf den Sitz einer 500er. Auf den Spielern warten heiße Motardröhnen über zwölf Kurse dieser Welt. Ein Weltmeisterschaftsmodus mit speicherbaren Spielständen ist ebenfalls enthalten. kn



Eine bunte Ballerei — *Hostile Breed*



Zwei Spieler dürfen in *Hot Rubber* gleichzeitig losrauschen

Letzte Meldung

■ Peter Jones verläßt "Sierra" und gründet die eigene Softwarefirma "Mirage"

■ Lucasfilm-Games setzt auf CD: Erste Titel auf CD sind *Loom*, *Swot* und *Monkey Island*.

■ Infogrames plant einen "Achterbahn"-Simulator

■ MindScape hat das Recht erworben, mit dem Kultstar "Mario" unterhaltsame Lernprogramme zu entwickeln.

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

AM ST PC

Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
Nachnahme + 5 DM

**Händler-Anfragen
erwünscht !!!**

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhnrbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

	TITEL	HERSTELLER
1.	Police Quest III	Sierra
2.	Larry V.	S & B
3.	F-17A Stealth Fighter	Microprose
4.	Guns'n' 2000	Microprose
5.	Wing Commander II	Olivetti
6.	Earl Weaver Baseball	Electronic Arts
7.	Wily Beam's	Sierra
8.	King's Quest V	Sierra
9.	Might & Magic III	New World Computing
10.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Ubisoft/Galaxy

	TITEL	HERSTELLER
1.	Formula 1 Grand Prix	Microgame
2.	WWF Wrestling	On-Line
3.	The Simpsons	Joystick
4.	Whirlwind Snooker	V-Print
5.	Terminator II	Ocean
6.	Lotus Turbo Challenge II	On-Line
7.	Another World	Comline
8.	Populous II	Bavline
9.	More Lemmings	Pygmalion
10.	Wolfchild	Core Design



Der Hauptpreis:
ein Amiga 500

Die Gewinner von Ausgabe 3

Die zehn Weibchen haben quasi schon Ronny von Faus Chemnitz-Fried-Stadt aus Eisenforde aus an Größe aus Berlin Klara Borken aus Celle Gawonek Weipen aus Neudorf-Bachow Oliver Hahnemann aus Schwarm Mühl aus Bielefeld Hans Lammert aus Münster Alexander Maier aus Hinterwiesenthal und Holger Brunner aus Köln

VIDEO- SPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Final Fantasy II	Square	Super Famicom
2	Dragonball	Bandai	NES
3	The Legend of Zelda II	Nintendo	Super Famicom
4	Super Mario World	Nintendo	Super Famicom
5	S Formation Soccer	Human	Super Famicom
6	Pro Soccer	Imag near	Super Famicom
7	S Adventure Island	Hudson	Super Famicom
8	Soulblader	Enix	Super Famicom
9	S Fire Pro Wrestling	Human	Super Famicom
10	Yoshi's Egg	Nintendo	NES

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario World	Super NES	Nintendo
2	Super Bowl	Super NES	Nintendo
3	F Zero	Super NES	Nintendo
4	Tetris	Game Boy	Nintendo
5	Super Mario Bros III	NES	Nintendo
6	Final Fantasy II	Super NES	Square
7	Tetris	NES	Nintendo
8	Play Action Football	NES	Nintendo
9	The Simpsons	Game Boy	Acclaim
10	Slim City	Super NES	Midway

Jeden Monat stimmen die **POWER-PLAY**-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 3). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergesst nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Amiga 500, den freundlicherweise der Südwestfunk und Commodore stiften. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

LESER-HIT

TITEL	
1. (1)	The Secret of Monkey Island
2. (2)	Lemmings
3. (7)	Bundesliga Manager Professional
4. (12)	The Secret of Monkey Island 2
5. (9)	Battle Isle
6. (4)	Wing Commander 2
7. (—)	Pools of Darkness
8. (5)	Railroad Tycoon
9. (11)	Populous 2
10. (6)	Turrican 2
11. (3)	Pirates
12. (—)	Wing Commander
13. (—)	Larry 5
14. (—)	Eye of the Beholder
15. (—)	Sim Ant
16. (—)	Sim Earth
17. (—)	Secret Weapons of the Luftwaffe
18. (—)	Red Baron
19. (—)	Sim City
20. (—)	Dungeon Master

A stylized illustration of several palm trees with green fronds and brown trunks, set against a light background.



EINSAAME INSEL

Battle Isle
Super Formation Soccer
F1 Grand Prix
Super Ghouls n' Ghosts
Apidya

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI?
Bayer AG	1970
Boehringer Ingelheim	1986
Celanese	1990
Dow Chemical Company	1990
Eurochem	1990
Hoechst Celanese	1990
Ineos	1990
LyondellBasell	1990
Monsanto	1990
Nippon Petrochemicals	1990
Petrolina	1990
Sasol	1990
Shell	1990
Takafine	1990
Valeo	1990
Yokohama Rubber Co.	1990

Lucasfilm Games	14. Monat
Psygnosis	13. Monat
Software 2000	4. Monat
Lucasfilm Games	2. Monat
Blue Byte	4. Monat
Origin	5. Monat
SSI	1. Monat
Microprose	14. Monat
Electronic Arts	2. Monat
Rainbow Arts	11. Monat
Microprose	54. Monat
Origin	15. Monat
Sierra	1. Monat
SSI	9. Monat
Maxis	1. Monat
Maxis	1. Monat
Lucasfilm Games	3. Monat
Dynamix	8. Monat
Maxis	28. Monat
FFL	41. Monat

MEDIA-CONTROL-CHARTS

AMIGA

1. Formula 1 Grand Prix
2. Bundesliga Manager Professional
3. Airbus A 320
4. Populous 2
5. Battle Isle
6. Lotus Esprit Turbo Challenge 2
7. Silent Service 2
8. Lemmings Data
9. Apidya
10. Birds of Prey

MS-DOS

1. Bundesliga Manager Professional
2. Lemmings
3. Civilization
4. Falcon 3.0
5. Battle Isle
6. Wing Commander 2
7. Monkey Island 2
8. Star Trek
9. Might & Magic 3
10. Gunship 2000

LESERHITS

Amias

1. Monkey Island
2. Bundesliga Manager Professional
3. Lemmings
4. Battle Isle
5. Populous II

Atari ST

1. Monkey Island
2. Railroad Tycoon
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Turricon II

C 64

1. Pirates
2. Turrigan II
3. Gunship
4. Turrigan
5. Turtles II

MS-DOS

1. Lemmings
2. Wing Commander II
3. Monkey Island II
4. Pools of Darkness
5. Monkey Island

Handheld

1. Gargoyle's Quest
2. Parodius
3. Sonic the Hedgehog
4. Super Mario Land
5. GG-Shinobi

Mega Drive

1. Quack Shot
2. EA Hockey
3. Castle of Illusion
4. Sonic the Hedgehog
5. Super Shinobi

HORERHITS

1. **The Secret of Monkey Island**
Lucasfilm Games
2. **Lemmings**
Psygnosis
3. **Bundesliga M, Professional**
Software 2000
4. **Tetris**
Bulletproof Software
5. **Larry Ibis III**
Sierra

6. **Pirates**
Microprose
7. **Space Quest III**
Sierra
8. **Populous II**
Electronic Arts
9. **Populous**
Electronic Arts
10. **Wing Commander**
Origin

Markt&Tec

Wie jedes Jahr waren auch 1992 wieder zahlreiche Fachleute, Autoren, Geschäftspartner und natürlich Leser auf unserem CeBIT-Messestand. Zahlreiche Aktionen, Expertenrunden, das große Gewinnspiel und vieles mehr boten allen CeBIT-Besuchern eine gute Chance, Markt&Technik einmal näher kennenzulernen.

Wir möchten uns deshalb an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns auf der CeBIT besucht haben!

Denn die intensive und fruchtbare Kommunikation mit Ihnen ist die Basis für unseren erfolgreichen Auftritt.

Also: Bis zur nächsten CeBIT '93!

DAN FÜR DEN GR AUFTRITT CE



Experten im Gespräch



hnik

KE

ROSSEN BIT '92

Markt&Technik im Dialog:

Gespräche, Diskussionen, Experten-

Treffs - auf unserem Stand gab es

viele Möglichkeiten, Computer-Know-

how auszutauschen.



395 Fachbücher & 15 Fachzeitschriften

Erstmals war die ganze Palette des Computerwissens von Markt&Technik versammelt: Für viele Besucher eine willkommene Gelegenheit das gesamte Spektrum der Bücher und Zeitschriften kennenzulernen.

Die überwältigende Anzahl der Teilnehmer beim großen Markt&Technik-250.000,- DM-Gewinnspiel hat uns sehr gefreut. Schließlich gab es ja auch viele tolle Preise zu gewinnen... Und das sind unsere Gewinner:



1 Gewinner des
PREIS



Das chice Peugeot 205CJ-Cabrio hat einen glücklichen Gewinner gefunden:

Herr Michael Brat aus Uslar.

Herzlichen Glückwunsch von der ganzen Markt&Technik-Mannschaft und gute Fahrt oben ohne!



2 Gewinner des
PREIS

Die Reise nach New York wird sich Herr Ralph Winzler aus Meckernich genehmigen.

Unser Reise-Wunsch: Einen guten Flug und erlebnisreiche Tage in dieser Welt-metropole!



3 Gewinner des
PREIS

Herr Niclas Brand aus Hamburg wird in Zukunft mit dem professionellen Laptop von COMPAQ unterwegs sein. Byte mobil!



Deutschlands Nr.1 für Computerwissen



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen:
Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In **POWER PLAY** gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospelltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spielteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/ den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das

Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus: Grafik-, Sound- und **POWER**-Wertung dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten **POWER-PLAY**-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

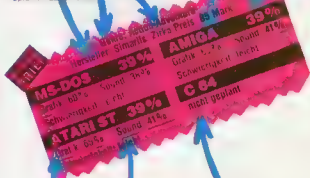
Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kästen). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards". Das **POWER-Prädikat** und die **POWER-Gurke**. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat
- das Spielgenre (beispielsweise Rollenspiel oder "Simulation")
- die Benutzerzahl
- den Zielpreis, den ihr für das Spiel im Laden zahlt
- die wichtigste Wertung der Spielspaß: "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp



- die Grafikwertung, bei MS-DOS Spielen bewerten wir die VGA Grafik
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS PCs bewerten wir den AdLib und/oder Soundblaster Sound
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma hat eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzeichnen wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die **POWER PLAY**-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte **POWER-Prädikat**. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer **POWER-Gurke** "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...**Martin Gaksch**

Super Formation Soccer (Super Famicom), Grand Prix (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

...**Richard Eisenmenger**

Black Crypt (Amiga), Locomotion (Amiga), Fire and Ice (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

...**Winnie Forster**

Fatal Fury (Neo Geo), Advanced Military Commander (Mega Drive), Super Contra (Super Famicom), Monopoly (Game Boy)

...**Volker Weltz**

Grand Prix (Amiga), Advanced Military Commander (Mega Drive), Beholder 2 (MS-DOS), Monkey Island 2 (MS-DOS)

...**Michael Hengst**

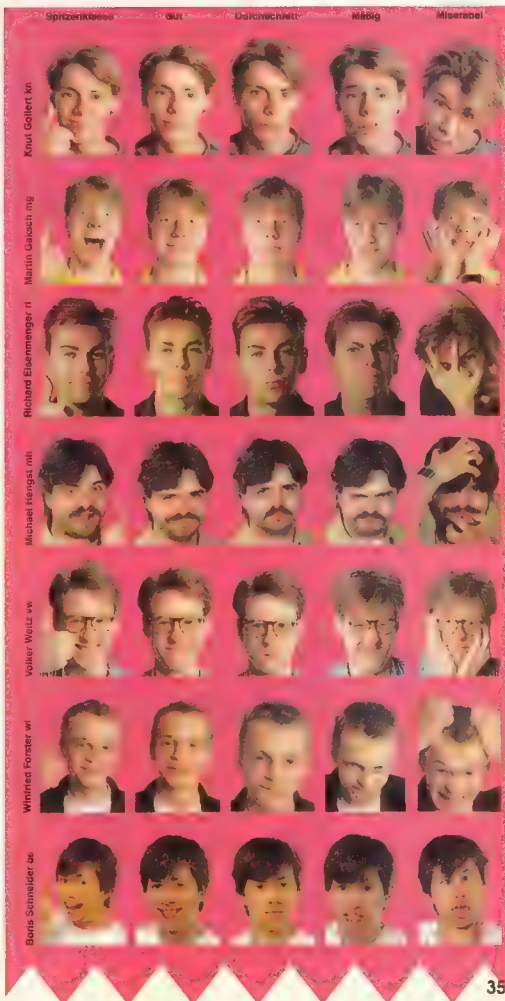
Advanced Military Commander (Mega Drive), Amberstar (ST), Soul Blader (Super Famicom)

...**Boris Schneider**

MJLimedia Beethoven (MS-DOS), A-Mazing Taler (Game Boy), Nova 9 (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

...**Knut Gollert**

Fire and Ice (Amiga), Uncharted Waters (MS-DOS), Lucky Dime Capers (Game Gear), John Madden Football (Amiga)



Tierisch gut



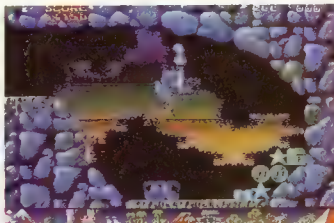
In FIRE ICE and

Andrew Braybrook, seines Zeichens britischer Starprogrammierer, schlägt erneut zu. Bekannt geworden durch Kultspiele wie *Urduin* oder *Paradroid* wirkte er seit Anfang '91 an *Fire and Ice*. Während der Chef des Grafitgold-Teams und enger Braybrook-Freund Steve Turner das ordentliche *Realms* abliertete, setzte Andrew sich mit zwei Grafikern und einem Musiker zusammen, um einmal ein "ganz anderes" Jump'n'Run auf die Beine zu stellen.

Im Spiel dreht sich alles um *Cool Coyote*, einen recht intelligenten Abkömmling seiner in Nordamerika beheimateten Hunderasse, der sich auf seinem Weg durch fünf unterschiedliche Welten allerlei Gefahren ausweichen muss. Der arme Vierbeiner darf Naturunbilden trotzen, sich gegen diverse Unholde verteidigen und dabei auch noch einen kühlen Kopf bewahren. Doch er heißt nicht umsonst *Cool Coyote* und lässt sich demnach nur schwer beeindrucken. Raucherige Köpfe, schweißnasse Hände und verkrampte Körperhaltung beim Spieler sind schon wahrnehmbar.

Ihr steuert den trecken Prärielwolf, der springen, rennen, schwimmen und sich bücken kann, mit Hilfe der Joysticks. Dabei geht's pro Welt durch mehrere Abschnitte, in denen

Eure Aufgabe darin besteht, einen Schlüssel zusammenzubauen, der Euch die Ausgangstür öffnet. Die sechs Schlüsselteile werden von ganz bestimmten Gegnern hinterlassen, nachdem sie pulverisiert wurden. Dazu beschießt Ihr selbige mit Euren Eiskugeln. Die kleinen Bösewichte werden dann für eine bestimmte Zeit eingefroren — Berührung genügt, schon zerbröckeln sie in ihre Einzelteile. Je-



Die Mördermuschel dient als universelles Sprungbrett — nicht sehr nett, aber äußerst praktisch

der Gegner ist jedoch nur für eine bestimmte Zeit "schockgefroren". Tauen sie wieder auf, ist ein weiterer Beschuß nötig, um sie in den eiskalten Zustand zurückzusetzen. Berührt der Coyote die aufgetauten Gegner, kippt er um und hört die Vögel singen — ein Leben ist futsch.

Im Spiel trifft Ihr an feindlichen Sprites auf so ungefähr alles, was das Jump'n'Run-Genre zur Zeit bieten kann. In

der Arktis warten Schneeballbomber-Möwen, niedliche Pingwine, kleine skifahrende Vögelchen, schneeballwerfende Eskimos und übers Eis rutschende Walrosse. In Schottland, der zweiten Welt, geben sich Häschen, Mäuse, schwerbewaffnete Schotten und Raben ein Stelldichein. Die dritte Welt entführt den Coyoten auf den Meeresgrund, zu Fischen, Schildkröten, Krabben und Tintenfischen, während in der fünften, der Dschungelregion, speerwerfende Eingeborene, fleischfressende Pflanzen und gierige Katzen im Unwald dickicht lauern. Habt Ihr auch diese Levels hinter Euch gelassen, trefft Ihr in einem Tempel auf Geier, die mit Felsbrocken um sich werfen, auf schwerwiegende Priester und feuerspuckende Drachenköpfe. Die vorletzte Welt, ein kleiner Himmelsgarten, bietet weniger Bösewichte, dafür um so mehr Bonusspender und knifflige



Der Vulkan im Hintergrund spuckt Feuer — Vorsicht: sein mächtig heiß!



1983 gründeten **Steve Turner**, heutiger Graffiti Gold Chef und **Andrew Braybrook** das Computerspiel-Label **ST Software**. Damals programmierten sie noch in Steves Elbzimmer. Nach einigen Spielen für C 64, Dragon 32 und ZX Spectrum riefen sie 1985 Graffiti Gold ins Leben. Mit Klassikern wie *Paradroid* und *Undrium* machte sich das Team schnell einen Namen. Fast jedes weitere Produkt wurde ein Renner.

Rainbow Islands, *Paradroid '90* und *Super Oil Road* zählen auf den 16-Bit-Maschinen noch heute zu den besten Spielen. Steve Turners neuestes Produkt, *Realms*, ließ ungewöhnlicherweise einige Lücken bliken. Auch Konsolenbesitzer dürfen sich bald über erste Graffiti-Gold-Produkte freuen. Das siebenköpfige Team arbeitet schon fleißig an einigen Mega Drive-Titeln. Genaueres plaudern wir in Kürze aus.



Rainbow Islands (Amiga)



Realms (Atari ST)



Andrew und Steve

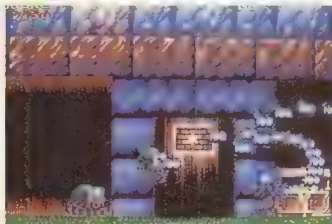


Paradroid '90 (Amiga)

Hüpfenlagen von Inselchen zu Inselchen. Last, but not least das Finale in Ägypten. Nachdem Ihr Euch gegen Mumien, Feuergeister und abrockende Ägypter durchgesetzt habt, wartet der oberste aller Obermotze (jede Welt hat übrigens seinen eigenen). Das Finale feiert der coole Coyote mit einem riesigen Priester, der sein feuriges Händchen einsetzt und zu fortgeschrittener Stunde zu einer seltsamen, schlangengähnlichen Feuerballsammlung wird. Bevor diese jedoch zu bewundern ist, harrn unzählige Gegner ihrer Atomisierung. Die Anzahl derselben in einem Level ist glücklicherweise begrenzt: Habt Ihr einen bestimmten Level-Abschnitt "gereinigt", bleibt er

auch sauber. Lauft ihr also zu einem späteren Zeitpunkt wieder dorthin, könnt ihr beruhigt nach kleineren Extras oder Bonusblöcken suchen, ohne ständig gestört zu werden. Ein Level entpuppt sich so als riesengroßer Raum, den es zwar eigentlich nur zu durchqueren gilt, der aber auch allenhand Punkte- und Extraspender abseits des Weges zum Ausgang bereithält.

Es lohnt sich, diverse Umwege zu nehmen, um alle hand Punkte und Extraleben abzuräumen. Letztere erscheinen in Form riesiger Knochen, auf die sich ein wahrer Coyote natürlich mit Freuden stürzt. Unterwegs tauchen, einmal angeschossen, Eisblöcke auf, die auf weiteren Beschuß Extra-

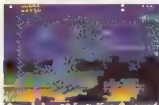


Schatzkisten locken mit massiv Bonuspunkten

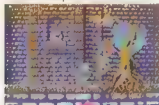
1. Welt: Vorsicht Eis!



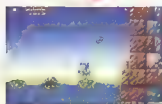
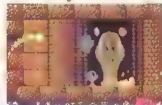
3. Welt: Tiefseeatz



5. Welt: Tempel der tausend Tiere



7. Welt: feuriger Tutenchamun



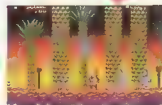
2. Welt: auf Krokos übers Wasser



4. Welt: Rettet den Regenwald!



6. Welt: in den hängenden Gärten

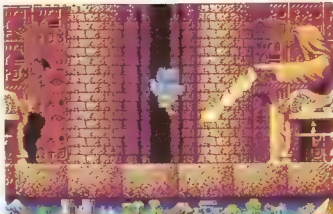


7. Welt: mit Sonnenbrille unterwegs

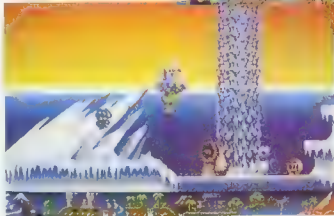
waffen, Schutzschilde oder Smartbombs, manchmal auch Schlüsselteile hergeben. Als Treppchen zu geheimen "Warps" oder Bonusräumen sind sie ebenfalls zu gebrauchen. So kann es passieren, daß Ihr zum Beispiel einen Level weiter "gebeamt" werdet, ohne Euren Schlüssel komplettiert zu haben. An oben genannten Extrawaffen findet der niedliche Hund verschiedene Arten von Streuschüssen, Minen und sogar eine, redaktionsintern "Mega-Wau-Wau" genannte Superwaffe. Aktiviert Ihr diese, bellt der Coyote ordentlich laut — Folge: die angekündigten Sprites stehen fassungslos und gefroren bereit. Besonders niedlich ist das Regenwölkchen, das auf Eure Feinde regnet. Nicht zu verwechseln jedoch mit den Schlechtwetterwolken, die Smart-Bomben (hier Schneeflocken) hergeben. Diese sausen irgendwo im Level durch die Luft und geben bei Beschuß nach einer bestimmten Zeit Schneeflocken, sprich: Smart-Bomben frei. Kurz danach verwandeln sie sich jedoch in echte Gewitterwolken,

die wild durch die Gegend blitzen. Sucht Ihr nicht alsbald das Weiße, werden Ihr mit etwas Pech gerostet.

An weiteren Gags und Überraschungen mangelt es *Fire and Ice* ebenfalls nicht. Besonders auffallend ist Euer Freund "Poppy". Auf diesen kleinen Hund trifft Ihr an den endigendsten Ecken eines Levels. Habt Ihr ihn gefunden, agiert er, mit mehr oder weniger Intelligenz, als Euer "Satellit". Wenn Ihr also schießt, tut Poppy selbiges. Laßt Ihr weiter, weicht der kleine Begleiter



Der letzte Endgegner schleudert Flammenbälle in Eure Richtung



nicht von Eurer Seite; ist mit seinen kleinen Beinchen jedoch etwas arm dran: Poppy ist wesentlich langsamer als der Coyote. Ständig auf ihn zu warten lohnt sich jedoch, da er bei feindlicher Übermacht fleißig mitballert und am Level-Ende ein Extraleben bringt. Zu viel Zeit darf man sich beim Punktesammeln jedoch nicht lassen. Trödeln Ihr, erscheinen plötzlich Feuerbälle, die Euch bei Berührung ein Leben stibitzen. **kn**

BACHEM

SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Arrows Drive dt. Art		72 90	72 90	
Award Winners	69 90	59 90	69 90	
Kuss brothers' dt. Art	65 90	65 90	65 90	39 90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69 90	69 90		
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82 90			
Champions	59 90	48 90	48 90	39 90
Conversion dt.	64 90			
Double Dragon 3		59 90	59 90	39 90
Eric		57 90	57 90	
Double Dragon 3		59 90	59 90	39 90
F15 Strike Eagle II dt.		75 90	75 90	
Counter 3		59 90		
Gothardier dt. Art	75 90	75 90		
Kings Quest 5	82 90	82 90		
Leure Surf Jam's VGA		69 90		
Legend		69 90	69 90	
Leifal Xosa dt. Art		69 90		
Paperboy 2 dt. Art		59 90		
Populous 2 dt.		79 90	79 90	
Secret of Monkey Island 2 dt.	85 90	85 90		
Space Quest 4	95 90	85 90		
Space Wrecked	72 90	72 90		
Special Forces dt. Art 1MB		75 90	75 90	
Strike Commander	84 90	69 90		49 90
Super Heroes Compilation	69 90	59 90	59 90	38 90
Terminator 3 dt.	87 90			
Ultima 7	85 90			
Ultima Fantasy 2	85 90			
Ultima Underworld		75 90		
Wing Commander				
Wing Commander Deluxe Edition	95 90			
Wzorley 7 VGA	85 90			
WWF Wrestling dt. Art	72 90	62 90		39 90
Wayne Gretzky Hockey 2	69 90	69 90		

Hardware
Thunderboard... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

CD ROM für PC

Wing Commander + Secret Mission 1&2	139 00
Wing Commander + Ultima 6	139 00

Softwareversand Christoph Bachem - Am Scherwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 0211/261 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Versand, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. Anlieferung, "Sollange der Vorrat reicht, Irrtum vorbehalten".
NUR VERSAND KEINE ABHOLUNG!

Computer-Software Albrecht Förster

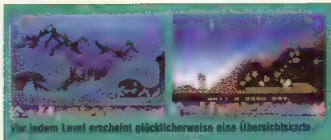
Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.45-19.15, Sa. 9.30-11.30
Niederhöchstädter Straße 46, 6242 Kronberg 2

U. M. P. S.	AM	PI	FM	PU
4 Arrows Drive				
Award Winners				
Kuss brothers' dt. Art				
Bundesliga Manager Professionell dt.				
Castles of Dr. Brain (Sierra)				
Champions				
Conversion dt.				
Double Dragon 3				
Eric				
Double Dragon 3				
F15 Strike Eagle II dt.				
Counter 3				
Gothardier dt. Art				
Kings Quest 5				
Leure Surf Jam's VGA				
Legend				
Leifal Xosa dt. Art				
Paperboy 2 dt. Art				
Populous 2 dt.				
Secret of Monkey Island 2 dt.				
Space Quest 4				
Space Wrecked				
Special Forces dt. Art 1MB				
Strike Commander				
Super Heroes Compilation				
Terminator 3 dt.				
Ultima 7				
Ultima Fantasy 2				
Ultima Underworld				
Wing Commander				
Wing Commander Deluxe Edition				
Wzorley 7 VGA				
WWF Wrestling dt. Art				
Wayne Gretzky Hockey 2				

Weitere Titel (auch C-64, ST) auf Anfrage

GAMES

AMIGA	PC	GAMEROY	149,-	MEGA DRIVE	379,-
A 320	93 90	Adams Family	4,-	EA Hockey	19 90
Amorphous	95 90	Amorphous	1,-	EA Soccer	19 90
Amorphous 2	95 90	Amorphous 2	1,-	EA Soccer 2	19 90
Amorphous 3	95 90	Amorphous 3	1,-	EA Soccer 3	19 90
Amorphous 4	95 90	Amorphous 4	1,-	EA Soccer 4	19 90
Amorphous 5	95 90	Amorphous 5	1,-	EA Soccer 5	19 90
Amorphous 6	95 90	Amorphous 6	1,-	EA Soccer 6	19 90
Amorphous 7	95 90	Amorphous 7	1,-	EA Soccer 7	19 90
Amorphous 8	95 90	Amorphous 8	1,-	EA Soccer 8	19 90
Amorphous 9	95 90	Amorphous 9	1,-	EA Soccer 9	19 90
Amorphous 10	95 90	Amorphous 10	1,-	EA Soccer 10	19 90
Amorphous 11	95 90	Amorphous 11	1,-	EA Soccer 11	19 90
Amorphous 12	95 90	Amorphous 12	1,-	EA Soccer 12	19 90
Amorphous 13	95 90	Amorphous 13	1,-	EA Soccer 13	19 90
Amorphous 14	95 90	Amorphous 14	1,-	EA Soccer 14	19 90
Amorphous 15	95 90	Amorphous 15	1,-	EA Soccer 15	19 90
Amorphous 16	95 90	Amorphous 16	1,-	EA Soccer 16	19 90
Amorphous 17	95 90	Amorphous 17	1,-	EA Soccer 17	19 90
Amorphous 18	95 90	Amorphous 18	1,-	EA Soccer 18	19 90
Amorphous 19	95 90	Amorphous 19	1,-	EA Soccer 19	19 90
Amorphous 20	95 90	Amorphous 20	1,-	EA Soccer 20	19 90
Amorphous 21	95 90	Amorphous 21	1,-	EA Soccer 21	19 90
Amorphous 22	95 90	Amorphous 22	1,-	EA Soccer 22	19 90
Amorphous 23	95 90	Amorphous 23	1,-	EA Soccer 23	19 90
Amorphous 24	95 90	Amorphous 24	1,-	EA Soccer 24	19 90
Amorphous 25	95 90	Amorphous 25	1,-	EA Soccer 25	19 90
Amorphous 26	95 90	Amorphous 26	1,-	EA Soccer 26	19 90
Amorphous 27	95 90	Amorphous 27	1,-	EA Soccer 27	19 90
Amorphous 28	95 90	Amorphous 28	1,-	EA Soccer 28	19 90
Amorphous 29	95 90	Amorphous 29	1,-	EA Soccer 29	19 90
Amorphous 30	95 90	Amorphous 30	1,-	EA Soccer 30	19 90
Amorphous 31	95 90	Amorphous 31	1,-	EA Soccer 31	19 90
Amorphous 32	95 90	Amorphous 32	1,-	EA Soccer 32	19 90
Amorphous 33	95 90	Amorphous 33	1,-	EA Soccer 33	19 90
Amorphous 34	95 90	Amorphous 34	1,-	EA Soccer 34	19 90
Amorphous 35	95 90	Amorphous 35	1,-	EA Soccer 35	19 90
Amorphous 36	95 90	Amorphous 36	1,-	EA Soccer 36	19 90
Amorphous 37	95 90	Amorphous 37	1,-	EA Soccer 37	19 90
Amorphous 38	95 90	Amorphous 38	1,-	EA Soccer 38	19 90
Amorphous 39	95 90	Amorphous 39	1,-	EA Soccer 39	19 90
Amorphous 40	95 90	Amorphous 40	1,-	EA Soccer 40	19 90
Amorphous 41	95 90	Amorphous 41	1,-	EA Soccer 41	19 90
Amorphous 42	95 90	Amorphous 42	1,-	EA Soccer 42	19 90
Amorphous 43	95 90	Amorphous 43	1,-	EA Soccer 43	19 90
Amorphous 44	95 90	Amorphous 44	1,-	EA Soccer 44	19 90
Amorphous 45	95 90	Amorphous 45	1,-	EA Soccer 45	19 90
Amorphous 46	95 90	Amorphous 46	1,-	EA Soccer 46	19 90
Amorphous 47	95 90	Amorphous 47	1,-	EA Soccer 47	19 90
Amorphous 48	95 90	Amorphous 48	1,-	EA Soccer 48	19 90
Amorphous 49	95 90	Amorphous 49	1,-	EA Soccer 49	19 90
Amorphous 50	95 90	Amorphous 50	1,-	EA Soccer 50	19 90
Amorphous 51	95 90	Amorphous 51	1,-	EA Soccer 51	19 90
Amorphous 52	95 90	Amorphous 52	1,-	EA Soccer 52	19 90
Amorphous 53	95 90	Amorphous 53	1,-	EA Soccer 53	19 90
Amorphous 54	95 90	Amorphous 54	1,-	EA Soccer 54	19 90
Amorphous 55	95 90	Amorphous 55	1,-	EA Soccer 55	19 90
Amorphous 56	95 90	Amorphous 56	1,-	EA Soccer 56	19 90
Amorphous 57	95 90	Amorphous 57	1,-	EA Soccer 57	19 90
Amorphous 58	95 90	Amorphous 58	1,-	EA Soccer 58	19 90
Amorphous 59	95 90	Amorphous 59	1,-	EA Soccer 59	19 90
Amorphous 60	95 90	Amorphous 60	1,-	EA Soccer 60	19 90
Amorphous 61	95 90	Amorphous 61	1,-	EA Soccer 61	19 90
Amorphous 62	95 90	Amorphous 62	1,-	EA Soccer 62	19 90
Amorphous 63	95 90	Amorphous 63	1,-	EA Soccer 63	19 90
Amorphous 64	95 90	Amorphous 64	1,-	EA Soccer 64	19 90
Amorphous 65	95 90	Amorphous 65	1,-	EA Soccer 65	19 90
Amorphous 66	95 90	Amorphous 66	1,-	EA Soccer 66	19 90
Amorphous 67	95 90	Amorphous 67	1,-	EA Soccer 67	19 90
Amorphous 68	95 90	Amorphous 68	1,-	EA Soccer 68	19 90
Amorphous 69	95 90	Amorphous 69	1,-	EA Soccer 69	19 90
Amorphous 70	95 90	Amorphous 70	1,-	EA Soccer 70	19 90
Amorphous 71	95 90	Amorphous 71	1,-	EA Soccer 71	19 90
Amorphous 72	95 90	Amorphous 72	1,-	EA Soccer 72	19 90
Amorphous 73	95 90	Amorphous 73	1,-	EA Soccer 73	19 90
Amorphous 74	95 90	Amorphous 74	1,-	EA Soccer 74	19 90
Amorphous 75	95 90	Amorphous 75	1,-	EA Soccer 75	19 90
Amorphous 76	95 90	Amorphous 76	1,-	EA Soccer 76	19 90
Amorphous 77	95 90	Amorphous 77	1,-	EA Soccer 77	19 90
Amorphous 78	95 90	Amorphous 78	1,-	EA Soccer 78	19 90
Amorphous 79	95 90	Amorphous 79	1,-	EA Soccer 79	19 90
Amorphous 80	95 90	Amorphous 80	1,-	EA Soccer 80	19 90
Amorphous 81	95 90	Amorphous 81	1,-	EA Soccer 81	19 90
Amorphous 82	95 90	Amorphous 82	1,-	EA Soccer 82	19 90
Amorphous 83	95 90	Amorphous 83	1,-	EA Soccer 83	19 90
Amorphous 84	95 90	Amorphous 84	1,-	EA Soccer 84	19 90
Amorphous 85	95 90	Amorphous 85	1,-	EA Soccer 85	19 90
Amorphous 86	95 90	Amorphous 86	1,-	EA Soccer 86	19 90
Amorphous 87	95 90	Amorphous 87	1,-	EA Soccer 87	19 90
Amorphous 88	95 90	Amorphous 88	1,-	EA Soccer 88	19 90
Amorphous 89	95 90	Amorphous 89	1,-	EA Soccer 89	19 90
Amorphous 90	95 90	Amorphous 90	1,-	EA Soccer 90	19 90
Amorphous 91	95 90	Amorphous 91	1,-	EA Soccer 91	19 90
Amorphous 92	95 90	Amorphous 92	1,-	EA Soccer 92	19 90
Amorphous 93	95 90	Amorphous 93	1,-	EA Soccer 93	19 90
Amorphous 94	95 90	Amorphous 94	1,-	EA Soccer 94	19 90
Amorphous 95	95 90	Amorphous 95	1,-	EA Soccer 95	19 90
Amorphous 96	95 90	Amorphous 96	1,-	EA Soccer 96	19 90
Amorphous 97	95 90	Amorphous 97	1,-	EA Soccer 97	19 90
Amorphous 98	95 90	Amorphous 98	1,-	EA Soccer 98	19 90
Amorphous 99	95 90	Amorphous 99	1,-	EA Soccer 99	19 90
Amorphous 100	95 90	Amorphous 100	1,-	EA Soccer 100	19 90



Vor indem Level erscheint glücklicherweise eine Übersichtskarte

Was würden Jump'n'Run-Fans auf dem Amiga ohne Andrew Braybrook machen? Nach dem grandiosen *Rainbow Islands* haucht uns sein aktuelles Werk erneut Lebensfreude ein. Während sich der Sound noch auf dem "Gut gemacht!"-Niveau bewegt, tront die Grafik auf dem Superklasse-Podest. Jeder Pixel paßt, wurde liebevoll auf das Nachbarsprache abgestimmt und strahlt soviel Charme aus, daß man den Blick nicht mehr wenden will. Das Schönste daran: nicht nur Qualität, sondern auch Quantität ist vollkommen zufriedenstellend. Das gilt natürlich auch für das Spiel. *Fire & Ice* hat man nicht an einem Abend

super

durchgezockt. Der gehobene (aber nie unfaire) Schwierigkeitsgrad sowie die Masse an Levels und Abschnitten sorgen garantiert für mehrwöchigen Jump'n'Run-Spaß. In Sachen Kritik fällt mir nur eine Kleinigkeit ein, die *Fire & Ice* den Sprung in die 90er-Reihe verwehrt: Das innovative, geniale, alles bestimmende Spielelement (wie zum Beispiel der Regenbogen bei *Rainbow Islands*) fehlt. Angesichts der Brillanz aller anderen Features kann man darüber allerdings gnädig hinwegsehen. *Fire & Ice* ist oberste Bürgerpflicht für jeden Amiga-Besitzer, der halbwegs mit Jump'n'Runs verbandelt ist.

Wunderbar! Andrew Braybrooks neuester Gemiestrich *Fire & Ice* — das 92er Nonplusultra in Sachen Amiga-Jump'n'Run. Die famose Steuerung des Coyoten, die faire Kollisionsabfrage sowie verschiedene intelligente Gegner lassen den Spieler nicht mehr los. Vom allerersten Anspielen sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen. Die erste halbe Stunde macht *Fire & Ice* eine gute Figur, entpuppt sich als solides Jump'n'Run. Die wahren Leckerbissen und Qualitäten setzt das Programm jedoch erst bei genauerem Betrachten frei. Nach mehrstündigem "Gassi-Gehen" hat man sich schlichtweg verliebt. An besonders kniffligen Stellen rutschte mein Finger, nach Abgabe des letzten Lebens, sogar zum Reset-Knopf.

super

chen. Ein geruhsamer Fernsehschaber wollte sich jedoch nicht einstellen. Ständig zuckten Finger und Beine in Richtung Amiga — *Fire & Ice* lauernte schon im Disketten-schacht. Die Motivation, es nochmal zu probieren ist übermächtig, und so ertappt man sich beim neuerlichen Einschalten des Rechners. Und prompt. Die üble Stelle wird gemästet. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise harsch, ändert sich aber ständig. Ist der eine Teil besonders schwer, entpuppt sich das nächste Level als wahre Punktegrube und frisst den Lebensvorrat wieder auf. Im Endeffekt ist *Fire & Ice*, nicht zuletzt dank überputzter Grafik und vielen Überraschungen, das bei weitem beste Computer-Jump'n'Run der letzten zwei Jahre.

STECKBRIEF

MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Renegade, Zirk-Preis: 90 Mark

AMIGA **95%**
Grafik: 87% Sound: 74%

Schwierigkeit: mittel

C 64
nicht geplant

KOSTENLOSE SOFTWARE

Nehmen wir Ihnen leider auch nicht ab. Aber wir hat nicht gefehlt - versprochen Sie selbst! Bestellen Sie unter:

Tel. 0 24 03/2 11 00
Fax 0 24 03/2 83 83

Postfach 98, 5180 Eschweiler, 52-98, 5180 Eschweiler



	Amiga	PC
Air, Land and Sea	72,99	79,99
Agony	54,99	
Apidya	59,99	
Bard's Tale Construction Set		59,99
Bard's Tale Trilogy		79,99
Battle Isle	64,99	79,99
Birds of Prey	64,99	

ICES OF THE
PACIFIC 99



Black Crypt *	54,99	
Bug Bomber	54,99	
Bundesliga Manager Professional	64,99	64,99
Civilization		92,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge *	64,99	79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	64,99	79,99
Eye of the Beholder 2	*79,99	79,99
F-117 A Nighthawk Stealth Fighter 2.0		79,99
Falcon 3.0 *		92,99
Formula One Grand Prix	76,99	
Gunship 2000		92,99
Harpoon 1.2.1	64,99	79,99

54,99
COMOTION 59,99



Hyperspeed		92,99
Indy Heat	54,99	
Kid Gloves 2	54,99	
King's Quest 5 CD-ROM *		86,99
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99
Mad TV	64,99	79,99
Microprose Master Golf	64,99	
Might and Magic 3	*79,99	79,99
Monkey Island 2	*79,99	79,99
Obitrus	54,99	64,99
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59,99
P38 Mission Disk for SWOL		27,99
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pools of Darkness (englisch)	64,99	64,99
Populous 2	59,99	
Robin Hood-Conquests of the Longbow Shuttle		79,99
		104,99

SPACE QUEST 4
76,99

Space Quest 4	64,99	79,99
Star Trek		64,99
The Games: Winter Challenge		64,99
Ultima 6 (englisch)	64,99	64,99

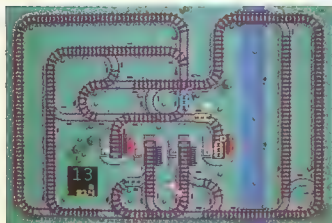
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB. PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die entsprechend mit "englisch" gekennzeichneten). Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Titel sind sofort lieferbar, nur die mit " gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig. Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 9,- oder per Vorkasse zzgl. DM 5,50 Versandkosten. Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preisliste mit unserem "Schnappchen Markt".

Versand 99

Julicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel. 0 24 03/2 11 00 oder Fax 0 24 03/2 83 83

Tuff Tuff



Je schneller Ihr fertig seid, desto mehr Punkte gibt's am Ende

Locomotion

Querdenker hergehört: 108 fertige Klicktüftelein erwarten Euch in *Locomotion*. Auf einem zwölf mal acht Felder großen Zugstreckennetz habt Ihr die Herrschaft über alle Weichen. Will ein Zug von Bahnhof x nach Bahnhof y, seid Ihr dafür verantwortlich, die Weichen per Mausklick so zu stellen, daß er ungehindert passieren kann. Kompliziert wird's dann, wenn mehrere Züge ihr Unwesen auf den Schienen treiben. Ein paar Kollisionen sind erlaubt; je nach Level muß allerdings eine bestimmte Anzahl Züge im Zielbahnhof

enttreffen. Anfangs ist jeder Bahnhof mit einem Buchstaben gekennzeichnet. In schwierigeren Gleisbaukästen verschwindet die Zielbahnhof-Kennzeichnung neben dem Zug allerdings, so daß flinkes Handeln und ein kühler Kopf mit steigender Zuggeschwindigkeit notwendig sind.

Ein Level-Editor ist mit dabei. So könnt Ihr Freunden Eure ganz persönlichen Gleisgemeinheiten zukommen lassen. Mit einem Malprogramm, das Amiga-IFF-Dateien lesen kann, dürft Ihr sogar die Grafik der einzelnen Felder ändern. *ri*

Nobody's perfect



Im ersten Level wird von oben nach unten gescolt (ST)

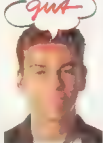
No Buddies Land

Alle Sünden rächen sich irgendwann doch: Vor 224 Jahren habt Ihr einen gastigen Dämonen in eine klitzekleine Flasche gesteckt. Im Lauf der Zeit wurde der Fiesling natürlich recht sauer, und so richtet sich all sein Zorn gegen Euer Heimatland. Kaum ist er durch einen unglücklichen Zufall dem Flaschchen entiegen, schickt er jede Menge tödliche Wolken Richtung *No Buddies Land* — ein Regenschauer jagt den anderen.

Somit steht Euer Auftrag fest: Durchkämpft die fünf Levels, die zwischen Startpunkt und

Dämonensitz liegen und vertreibt den Schurken. Unterwegs sammelt Ihr Schlüssel ein, weicht den Vasallen des Bösen aus, kauft in Shops Extras und löst so manches Rätsel. Um das hehre Ziel zu erreichen, müßt Ihr vor allem sprungtechnisch geschult sein. Bewegliche Plattformen fordern zu pixelgenauen Hüpfen auf, energiefressende Feinde helfen sich Euch an die Fersen. Mit einer kleinen Pistole könnt Ihr zum Glück einige Schurken in die Flucht schlagen, hartgesottene Frechdäse lassen sich ungerner vertreiben. *mg*

Endlich mal wieder eine relativ originelle Größelpartie für Schnelldenker: 108 bunte Levels harren der Lösung. Trotz der teilweise kniffligen Zugkombinationen, vermischt sich allerdings das berühmte «Tupfchen»: Etwas witzigere Details und



übersichtlich. Wirklich lobenswert ist ein eigenes Kapitel im Handbuch, in dem erklärt wird, wie man eigene Grafiken in selbsterstellte Gleis-Levels einbaut. Während der Streckeneditor zwar etwas gewöhnungsbedürftig ist, geht die Bedienung

im eigentlichen Spiel flott von der Hand. Ein prima Knobelspektakel nicht nur für Eisenbahnfans.

Vor drei Jahren hätte mich *No Buddies Land* noch ein paar Tage faszinieren können. Heutzutage reizt die Kombination aus simplen Plattformgehüpfen und statisch herumlaufenden Feinden keinen mehr. Alle entscheidenden Aspekte (Grafik, Sound, Spielspaß) versacken im No-Name-Mittelmaß. Irgendwie hat das Spiel zwar einen hilflos-sym-



pathischen Touch, doch nur aus Mitleid gibt wohl keiner 80 Mark aus — zumal man selbst den Anflug von Abwechslung vermisst. Hartgesottene Jump'n'Runner, die solche Highlights wie *Fire & Ice* schon haben, dürfen probieren. Technisch ist die ST-Version übrigens ganz solide — das Scrolling macht keine größeren Mucken

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Kongsoft, Zirkapreis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

74 %

Grafik: 53 % Sound: 38 %

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

in Vorbereitung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Loricel, Zirkapreis: 80 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

ATARI ST

57 %

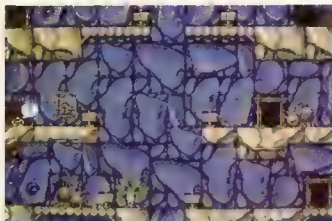
Grafik: 60 % Sound: 50 %

Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Steinzeitrotoren



Mit dem hölzernen Gungship in die Steinzeit (Amiga)

Ugh!

Wer kennt nicht das gute alte *Space Taxi*: Männchen von Punkt A nach B chauffieren und dabei noch die Gravitation überlisten. Daß schon zu Steinzeiten die befellten Urgesellen per Hubschrauber befördert wurden, erschüttert heutzutage allerdings jeden geschichtsbesessenen Computerspieler. Der Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt, und so schwingt sich der Ur-mensch mit einem herzhaften *Ugh!* in die Flugschüssel.

Eure Aufgabe besteht darin, pro Level eine bestimmte Anzahl der Menschen zu ihren

Zielplattformen zu transportieren. Dabei steuert Ihr den Holz-hubschrauber mit dem Joystick. Rauscht Ihr mit altzuhoher Geschwindigkeit gegen die Wände, geht's abwärts. Auf einigen Plattformen lauern zudem Ur-tiere, die mit einem beherzten Steinwurf außer Gefecht gesetzt werden. Selbst schlafende Dinosaurier, die Euch während des Fluges anbläsen, fehlen nicht. Nahrung (Energie) für den Flieger findet Ihr nach der Bombardierung. Mit einem Kumpel darf sogar im Team geflogen werden. Einer fliegt "Taxi", der andere sammelt Nahrung. An

Ach du meine Güte! Was für putzige Grafik haben die Leute einer so uralten Spielidee gewidmet! Die Ur-menschlein sind gerade mal sechs Pixel hoch, aber toll animiert. Die Hintergründe gerieten wunderschön stimmungs-voll, die auftretenden Tierchen zum Knuddeln niedlich. Besonders der schlafende Dinosaurier hat's mir angetan. Die verschle-



denen Musikstücke untermalen das steinzeitliche Flair gut. An Ideen mangelt es aber so wenig, die Regenschauber sind ausgeklügelt — die Steinwerfererei ist sogar noch eine Idee innovativer. Allein die ausgeschaltete Grundidee läßt ein "Super" nicht zu — für die x-te Space-Taxi-Variante macht *Ugh!* jedoch (vor allem zu zweit) ordentlich Spaß.

Postfach 191341
1000 Berlin 19
Tel. 030/3218272
Tel. 030/6856593



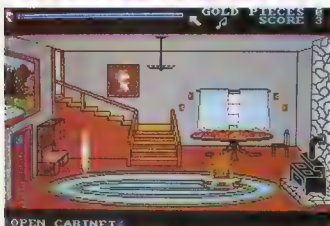
Titel	Amiga IBM/PC	Allen für Piloten	Amiga IBM/PC
A 320	110,00	Air Transport Pilot ATP	108,00
Abandoned Places	89,00	Microsoft Flight 5 Designer	179,00
Acron Masters	89,00 99,00	Flight Simulator 4 Desk. Ver	79,00
Air Combat Aces	89,00 109,00	Instrument Pilot's West U.S.	229,00
Air Land and Sea	89,00 109,00	Instrument Pilot's East U.S.	229,00
Another World	69,00	Major's Scenario Disk	59,00
Base of the Cosmic Forge (D)	89,00	Navigator 4.5	59,00
Battle Isle	89,00 109,00	New Jackson Localizer	89,00
Battletech 2	99,00	Sc. Coll. A #7 #11, Japan	109,00
Birds of Prey	89,00	Sc. Coll. B #9 #12, Hawaii	109,00
Black Gold	79,00 89,00	Sc. Coll. C Great Britain	109,00
Bundesliga Manager Prof	89,00	Sc. Coll. D Washington	59,00
Cadaver	79,00 109,00	Sc. Coll. E Chicago	59,00
Casillas	89,00	Sc. Coll. F 11 Detroit	59,00
Casillas Data Disc	49,00	Sc. Coll. G Hawaii	59,00
Chess Champion 2175	59,00	Sc. Coll. H Erwahrung Deutschl.	59,00
Cosco Heat	69,00	Sc. Coll. I Japan	48,00
Civilization Deutsch	99,00	Sc. Coll. J San Francisco	48,00
Confronted HQ	109,00		
Conquestador	89,00		
Dark Syre	89,00		
Deathranger	89,00 89,00		
Double Dragon 3	69,00		
Evra 1 Mistress of the Dark	89,00 109,00		
Evra 2 The Jaws of Cerberus	89,00 109,00		
Eye of the Beholder 2 VGA	79,00 *		
Falcon 3.0 (64D)	89,00		
Flight Deck	89,00		
First Samurai	79,00		
Flight Simulator 2 Desk. Ver	89,00		
Floor 13	89,00		
Gawratt 3	69,00		
Goblins	79,00 79,00		

Keine unübersichtlichen
Versandkosten mehr.
Wir versenden Software versandfrei
mit UPS

Golden Eagle	69,00	Horizon Commander	298 DM
Great Courts 2	79,00 89,00	Centra Point Airlines	359 DM
Great Napoleon Battles	89,00	DOS 5.0 Windows 3.0 Works 2.0	79 DM
Harpoun	69,00	World of Windows	1298 DM
Harpoun 1 2 1	89,00 109,00	Turbo Pascal 6.0	389 DM
Harpoun Scenario Edition	59,00 59,00	Champ Mouse	49 DM
Hippopotamus	129,00		
Imperator	89,00		
Jimmy White Whurur Snooker	79,00		
Kings Quest 5 (D)	149,00		
L 1 Emperor	129,00		
Larry 5 (D)	129,00		
Lemmings	69,00 99,00		
Lemmings Add On	59,00 59,00		
Lemmings Boot Add On	69,00 79,00		
Might & Magic 3 (D)	89,00 109,00		
Monkey Island 2 VGA	89,00		
No Gutsier Glory	89,00		
Novus 9	129,00		
PC Globe/PC Historia	299,00		
PC Globe 4.0	199,00		
PC Mensch	169,00		
PC Slart	89,00		
Pegatron	69,00		
Pinball Dreams	79,00		
Populous 2	69,00		
Populous World Editor	49,00		
Rack Drive	79,00 *		
Red Burne	89,00 89,00		
Shadow Sorcerer	89,00		
Shuffle	79,00		
S - Game	139,00		
Soul Crystal	79,00		
Space 1850	89,00 99,00		
Space Quest 4	99,00		
Star Trek	89,00		
Strageberger Hotelmanager	59,00 69,00		
Star 7	79,00 79,00		
Superkicker von Starty	89,00		
The Simpsons	69,00 89,00		
Timequest	89,00		
Top League	109,00		
Uncertain Waters	109,00		
Wind West World	109,00 109,00		
WWF Wrestlingmania	69,00 79,00		
W-Copy Print 5.x	89,00		

Ab sofort auch in Bix unter TIME SOFT
Auf alle Hardwareteile berechnen wir eine Versandpauschale von 10 DM

Der aus der Vorzeit kam



Maddog Williams ist besser als sein Aussehen andeutet (Amiga)

Maddog Williams

Duridian ist ein Fantasyland wie es im Buche steht. Neben den obligatorischen tiefen Wäldern, geschäftigen Städten und alten Burgen gibt's auch in Duridian den unvermeidlichen bösen Buben Serak heißt der Finsterling, der (in grauer Vorzeit besiegt) jetzt wieder aufmuckt. Maddog Williams heißt der Märchenheld, der aufbricht, um Serak das Handwerk zu legen. Ihr übernehmt im gleichnamigen Spiel die Führung unseres Helden.

Im Stile der Sierra-Adventures bewegt Ihr Maddog Williams durch einzelne 3-D-Bild-

schirme via Joystick. Die Tastatur wird benutzt, um beispielsweise Gegenstände genauer zu untersuchen oder aufzusammeln und Schränke zu öffnen. Unterhaltungen mit anderen Einwohnern laufen nach ähnlichem Strickmuster ab: Per Tastatur werden die betreffenden Spielfiguren in Englisch ausgefragt. Wird der Gesprächspartner grantig, dürft Ihr in einer Actionsequenz die Waffen sprechen lassen. Ein farbiger Balken am oberen Bildschirm gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand

mh

Falscher Hase



Roger hat sich mal wieder gründlich vertan (MS-DOS/VGA)

Roger Rabbit

In Hare Raising Havoc

Roger Rabbit darf mal wieder auf das zigarrenrauchende Baby Hermann aufpassen. Doch dieser Schlingel macht sich natürlich aus dem Staub, um der Molkeerei nebenan einen Besuch abzustatten. Roger muß ihn nun finden, bevor Multi nach Hause kommt. Ihr übernehmt die Rolle des Chaos-Hasen und stürzt Euch in ein Comicabenteuer auf der Suche nach Hermann und der Liebe von Jessica. Der Trickfilmheld wird mit dem Joystick innerhalb eines Raumes ge-

steuert, aus dem es herauszukommen gilt. Auf Knopfdruck veranlaßt Ihr Roger, diverse Aktivitäten zu starten: springen, treten, ziehen, bücken und so weiter. Um aus dem Zimmer zu kommen, müssen bestimmte Aufgaben in richtiger Reihenfolge erledigt werden. Ihr findet wichtige Utensilien oder setzt diverse Geräte in Betrieb. Roger erlebt so manche Pein, haucht sein Leben jedoch nie aus. Der "Game Over"-Schrittzeug leuchtet lediglich nach Ablauf der Zeit.

kn

Gewagt, gewagt: Wer hätte gedacht, daß sich eine Softwarefirma traut, heutzutage noch ein solches Spiel zu veröffentlichen.

Unter Farbmarmelade findet man die Blockgrafik, Minimalismus, eine Bedienung wie in den Grundtagen der Computerspiele und einen Kopierschutz, der an Frechheit grenzt, lassen den Adventure-Kenner erst einmal heftig

geht so



zusammenzucken. Maddog Williams ist wahrlich kein Paradebeispiel für die Fähigkeiten des Amigas. Begleitet Ihr den Helden ein wenig länger durch das Abenteuer, und übersieht man die technische Mangelkoste, bietet Maddog Williams allerdings mehr Spielvergnügen als so manches High-Tech-Adventure neueren Datums.

Hinter dem Spiel steckt eigentlich eine ganz nette Idee. Die Umsetzung ist allerdings buchstäblich in die Hose gegangen. Die VGA-Grafik sieht klobig aus (wo sind die 256 Farben?), das Scrolling ruckelt übermäßig und die Steuerung entpuppt sich als dermaßen lahm und ungenau, daß gewollte Aktionen meist in einem Fiasko für den armen Ro-

na ja



ger enden. Allenfalls die Animationen des langhörnigen Freundes sind gelungen und veranlassen den Spieler sogar zu einem Lächeln. Die Puzzles hingegen sind lediglich durch stupides Ausprobieren lösbar. Wer heutzutage ein lustiges Rätsel sprechen sucht, sollte eher zu Goblins greifen — Roger Rabbit ist von Anfang an langweilig.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Game Crafters, Zirkra-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

58%

Grafik: 43% Sound: 36%

Schwierigkeit: einstellbar

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Infogrames, Zirkra-Preis: 100 Mark

MS-DOS

Grafik: 58% Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

nicht geplant

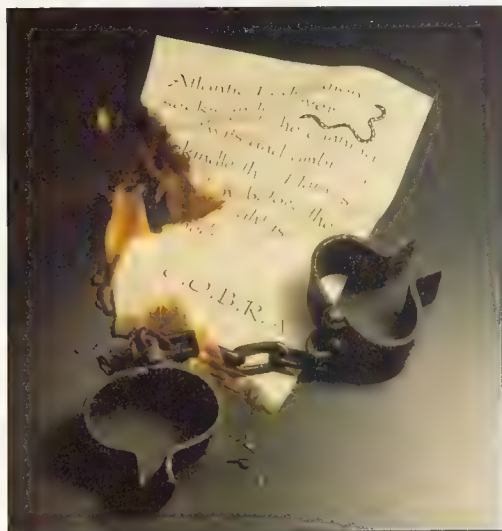
AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Entfachen Sie eine Flamme der Freiheit



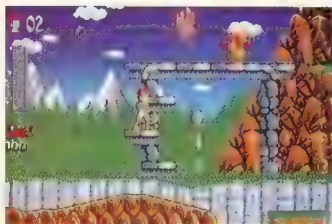
*zu einem wilden Feuer der
Revolution*

MICROPROSE™

Flames of Freedom, für IBM PC kompatible Geräte, Commodore Amiga und Atari ST. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326



Halbe Portion



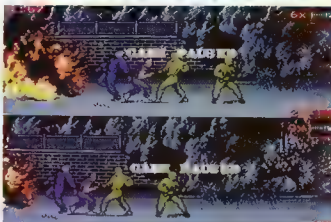
Ihr habt die Wahl: Schnell durch den Level oder sorgfältig abgrasen.

Son Shu Si

Vor langer, langer Zeit wurden aus dem Königreich Shou Seou die bösen Priester des Dämonen Taar-Ka verbannt. Als eines Tages der König erkrankt, stellt sich heraus, daß sich der Fluch dieser Krankheit nur durch die Vernichtung dieses Taar-Ka beheben läßt. Ihr steuert den einzigen Helden, der glaubt dieser Aufgabe gewachsen zu sein — Son Shu Si — durch zahlreiche horizontal scrollende Levels und achtet darauf, nicht versehentlich mit Monstern oder deren Wurfgeschossen zusammenzurempeln. Alles, was Flo-

ra und Fauna einer kleinen japanischen Insel so zu bieten haben, stellt sich Euch in den Weg: Fleischfressende Pflanzen-Stoßtrupps, im Rhythmus der Hintergrundmusik hüpfende Pilze und fliegende Hunde begegnen Euch auf der Wanderung. Zur Wehr setzen kann sich der kleine Held auch: Mit Magie und einem Druck auf den Feuerknopf erzeugt er kleine Blitzstrahlen. Schuß und Wirkung ändern sich je nach Waffe, die Ihr entweder finden oder in einigen Shops für aufgesammelte Münzen erstehen könnt. *ri*

Ladehemmung



Mächtig hektisch im Gemetzel — Eure Energie wird unten angezeigt

Alcatraz

San Francisco 1996. Die ehemalige Gefängnisinsel Alcatraz wurde vom Oberdrogenboß Miguel Tardiez zum Hauptquartier auserkoren. An Euch liegt es nun, den internationalen Drogenring auszuheben.

Der inoffizielle Hostages-Nachfolger bietet einen etwas anderen Spielablauf als die damalige Geiselnbefreiung. Ihr lauft abwechselnd vor horizontal scrollendem Hintergrund und in einem 3-D-Flur durch drei Levels. Trefft Ihr einen von den Gesellen gilt: Wer zuerst schießt, lebt länger. In den zweidimensionalen Teilen des

Spieles läßt jeder gemeuchelte Feind seine Waffen zuruck. Ihr hebt sie einfach auf, und könnt so zwischen verschiedenen Tötungsarten wählen: den Gangster einfach abschießen, mit dem Flammenwerfer brutal zeln oder mit Granaten in die Luft sprengen. In den 3-D-Szenen muß sogar gezielt werden — dafür gibt's auch nur eine Waffe (M16). In diesen Abschnitten warten diverse Aufträge (kauen, sprengen, meucheln etc.)

Habt Ihr einen zweiten Mitspieler zur Hand, darf gleichzeitig gekämpft werden. *kn*

Wenn man das erste Mal durch die Level-Landschaft der Son Shu-Si-Welt rennt, wird man regelrecht erschlagen von so viel Chaos und selbstsam verwirrenden

Spielelementen Plattformen hier, auf- und abschwebende Felder dort, plötzlich stößt ein Geschwader Schmetterlinge aus den Wolken und eine bizarre bildschirmhohe Venus-

geht so



fliegenfalle läßt nicht nur Euren Joystick, sondern auch die übrige Grafik erbeben: es fängt peinlich an zu ruckeln — zuviel des Guten. Die Obermote am Ende jedes Levels sind lieblos programmiert und nicht ausgewogen ausgetüfelt. Einzig erfreulich sind die vielen grafischen und technischen Elemente, die ein gewisses Maß an Motivation retten.

Alcatraz bietet simples Abballern der schönsten Art. Der Vorgänger Hostages bot wesentlich mehr Abwechslung und taktisches Potential. Hier wird jedoch nur noch durch die Gegend gerannt und fliegend durch die Luft geballert. Die Grafik ist nicht gerade

schön, der Sound zwar passend, aber etwas geschmacklos ("Krach! Ahhh! Gurgel!") Allen-

na ja



falls die Animationen und Handgranatexplosionen sehen recht gut aus. Der Zwei-Spieler-Modus hebt den versackten Spielspaß gerade noch ins knappe Mittelmäß. Bestenfalls für Computerspieler mit militanter Veranlagung empfehlenswert. Alle "normalen" Gemüter sollten Abstand nehmen. Alcatraz ist gewaltig gewalttätig

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

46%

Grafik: 52% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

46%

Grafik: 52% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Intergames, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

47%

Grafik: 58% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel

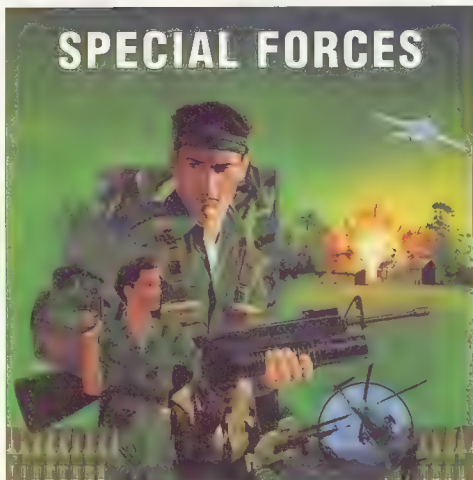
ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger™** MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

Ab in den Orbit



Prächtig: dasselbe Menü in VGA

Spartanisch: ein Menü von 1986

Space MAX

Bevor T. L. Keller unter die Spieldesigner ging, arbeitete er als Systemanalytiker beim Jet Propulsion Laboratory in Pasadena. Dort entwickelte er ein Managementprogramm für zukünftige Raumprojekte der Nasa, das bei "Männer", "Viking"- und "Voyager"-Missionen eingesetzt wurde. Basierend auf seinen Erfahrungen bastelte er 1986 für die amerikanische Firma "Final Frontier Software" die Wirt-

schafts- und Managementsimulation Space MAX. Leider wurde dieses auf den ersten Blick recht unscheinbare Programm (siehe Fotos) kaum beachtet und verschwand in der Versenkung. Zum Glück erinnerte man sich bei Starbyte dieses Programms und erwarb es die Rechte. Die neue Space-MAX-Version hat äußerlich kaum etwas mit dem Originalprogramm gemeinsam: Die simple CGA-Grafik wurde durch



Ein Shuttle-Start in der Urversion

Ein Start in der neuen Version

Space MAX ist eine Wirtschaftssimulation ohne Fehl und Tadel. Jede Spielaktion zeugt von der umfassenden Kompetenz des Designers. Man kann es Starbyte gar nicht hoch genug anrechnen, diesen Spiele-Oldie in überarbeiteter Form auf den Markt

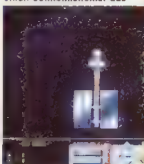
Super



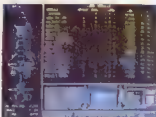
eine harte Nuß vorgesetzt. So erweist sich die Möglichkeit eines Computerausdrucks als segensreich. Der Profi kann seine Bilanzen in aller Ruhe am Schreibtisch durchgehen und die nächsten Züge planen. Wer sich für das immer noch hochaktuelle

Thema interessiert und die komplexen Probleme kennenlernen möchte, ist mit Space MAX sehr gut beraten. Nach all dem Durchschnitt der letzten Zeit endlich eine moderne und langfristig fesselnde Wirtschaftssimulation aus Deutschland.

Der erste Orbiter läßt einen Sonnenkollektor aus



Nach erfolgreicher Mission geht's zurück auf die Erde



Information satt: eine der zahlreichen Tabellen

VGA-Bilder und digitalisierte Fotos ersetzt, einfache Tastenmenüs in grafische Benutzeroberflächen verwandelt. Spielersich hat sich dagegen nichts geändert: Eure Aufgabe: Planung, Errichtung und Betrieb einer vollständig autarken Orbitalstation.

Euch stehen ein begrenztes Budget, vier Shuttles, eine Versorgungsrakete und ein Mannschaftspool zur Verfügung. 16

unterschiedliche Modultypen können anschließend im Orbit zusammengebaut, bemannt und versorgt werden. Kommt der astrale Laden auf Touren, produziert ihr in der Schwerelosigkeit die unterschiedlichsten High-Tech-Konsumgüter. Leider seid ihr bei Eurer Managementtätigkeit zahlreichen Widrigkeiten ausgesetzt: Die Shuttle-Starts verzögern sich, Crew-Mitglieder werden krank, technische Probleme treten auf, der Nachschub stockt — für Aufregung ist reichlich gesorgt. Statistik-Freaks dürfen sich an einem Haufen Tabellen und Zahlenkolonnen sattsehen und können alle Ergebnisse sogar ausdrucken lassen. Damit die Arbeit nicht zu trocken wird, dürft ihr im Orbit die Station eigenhändig zusammenbauen und jederzeit verändern. **vw**

STECK BRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Starbyte, Zirkapreis: 70 bis 100 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 66% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

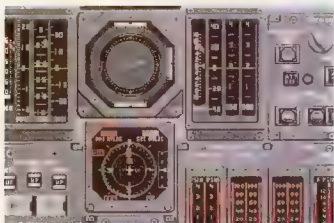
AMIGA

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

Challenger lebt!



Eines der vielen Schaltulte, die auch als Poster beliegen

Shuttle

Möglichst realistisch müssen Computersimulationen heutzutage sein: Nach A 320 wird uns ein waschechter (Space-)Shuttle-Simulator präsentiert. 25 der ersten Raumpendlermissionen müßt Ihr bestehen, alle Instrumente plangemäß bedienen und besonders auf das Timing achten. Angefangen vom ersten Testflug bis hin zum Challenger-Unglück 1986 bleibt Euch nichts erspart. Im Weltall angekommen, dürft Ihr Satelliten aussetzen und im Raketenanzug herumdüsen. Ungeachtet dessen müß natürlich der Zeit-

plan strikt eingehalten werden. Eure Hauptaufgabe im Shuttle-Simulator besteht prinzipiell darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Schalter zu finden und in der richtigen Reihenfolge in die richtige Richtung zu drücken. Dazu könnt Ihr mit der Maus über eine ganze Latte verschiedener Pulte scrollen. Zum Glück gibt es auch Menüpunkte, mit deren Hilfe man die vielen Knöpfe sofort anwählen kann. Geschicklichkeitsarbeit ist ebenfalls gefragt, wenn die Landung bevorsteht und das Shuttle manuell auf den Boden zu bringen ist.

n

Spielsch bleibt Shuttle ganz klar auf der Strecke. Ihr macht im Prinzip nichts anderes als die Schaltulte zu suchen und an den Schaltern herum zu experimentieren — auch Simulationsprofis werden glasklar unterfordert. Ohne die Zeitrafferfunktion wären die Missionen durch zahlreiche Nervenzusammenbrüche des Spielers gekenn-



zeichnet. Einen minimalen Reiz birgt der Simulator dennoch. Immerhin wurden die Pulte vom echten Space Shuttle gescannt. Die Professionalität, die von den vielen Panels ausgeht, vermittelt ein realistisches und geheimnisvolles "so läuft's wirklich ab"-Ambiente. Spielsch hat dieser Fact aber keine positiven Auswirkungen.

STECK BRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin, Zirkapreis: 140 Mark

MS-DOS 49%

Grafik: 34% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Darklands™

Vor fünfhundert Jahren
fielen Ritter, Hexen,
Mörder und Diebe über
Deutschland her.

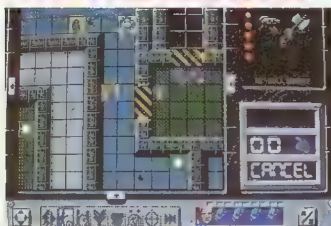


Jetzt ist es wieder
soweit!

MICROPROSE

DARKLANDS
Demnachst für IBM PC-kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate
Tebbury, Glos, GL8 8ED, UK
Tel 0666 504 326

Firepower



Das Spielareal scrollt bequem in alle Richtungen

Space Crusade

Immer wenn irgendwo in der Galaxis ein kleines Problemchen auftritt, sind die Space Marines zur Stelle. In dieser Elitetruppe finden sich die härtesten Burschen dieses des Andromedanebels — Spezialisten im Kampf gegen Aliens und außerirdische Kampfmaschinen.

Space Crusade, nur ein kleines Kapitel im immerwährenden Kampf des "Warhammer 40000" Universums (siehe Kasten), hat sich als Brettspielversion von MB einen festen Freudeskreis geschaffen. Bis zu drei eifrige Kommandeure dürfen ihre Kämpfer mit wenig Wurfelglück und viel taktischem Gespür auf schleimige Aliens loslassen, die von einem weiteren Spieler geführt werden. In der Computerversion von Gremlin werden diese Außerirdischen vom Programm gesteuert, und wir dürfen uns ganz auf das harte

Kämpfergeschäft konzentrieren. Bis zu drei Mitspieler können in 23 unterschiedlichen Missionen ihr Geschick als Leiter einer fünfköpfigen Einheit unter Beweis stellen. Gespielt wird in Runden, wobei die Marines je nach der Schwere ihrer Ausrüstung unterschiedlich weit ziehen dürfen. Das eigentliche "Spielbrett" sieht Ihr aus der Vogelperspektive, alle anierten Kämpfe mit den Gegnern werden in einer isometrischen Sicht der Dinge geboten. Für jede der unterschiedlichen Aufgaben steht nur ein begrenzter Rundenvorrat zur Verfügung. Wer als erster Spieler mit seinen Schutzbefohlenen die Mission schafft und wieder sicher in seinem eigenen Raumschiff ankommt, darf sich einen Orden an die Brust heften. Bevor Ihr in den Einsatz startet, darf jeder Eurer Kämpfer eine individuelle Bewaffnung auswählen und spezielle

Na, wer sagt's denn
Im zweiten Anlauf hat es geklappt. Nach der nur mäßig motivierenden *Hero's Quest*-Umsetzung, hat Gremlin ordentlich zugelegt. Die etwas langatmige Würfelerei des Vorgängers ist jetzt geschickt in das Geschehen integriert und trägt sogar erheblich zur Spannung bei. Durch die vielfältigen Bewaffnungsmöglichkeiten und die fünfköpfige Truppe bietet *Space Crusade* erstaunliche taktische Möglichkeiten.



Selbst Solospieler, die nur eine Truppe in die Schlichte führen kommen auf ihre Kosten. Richtig spannend wird es mit drei Einsatzteams, die wahlweise auch vom selben Spieler geführt werden können: Es spricht nichts dagegen, nach Erfüllung des Auftrags die Truppe der Mitstreiter wogezufetzen und alle Orden selbst einzusacken. Man kann sich leicht vorstellen, daß Moral und Skrupel dabei schnell über Bord gehen.

Ausrüstungsgegenstände in den Hosentaschen verstauen. Missile-Launcher und Plasmakanonen mit variabler Wirkung sind ebenso im Angebot wie Medi-Kits, die Verletzungen heilen und Blendgranaten, die Gegner irritieren.

Immer wenn eine der unterschiedlichen Waffen zum Einsatz kommt, erwurfelt das Programm automatisch die Trefferwahrscheinlichkeit — Die entsprechenden Punkte werden von der Lebenserwartung



Welche Waffe darf's denn sein?

der Spielfigur abgezogen. Weitere Datendisketten mit Zusatzmissionen sind in Vorbereitung. vv

Warhammer
40000

Mitton Bradleys *Star Quest*, das dem Gremlin-Spiel zugrunde liegt, summiert eine Episode aus dem **Warhammer-40000** Universum des englischen Games Workshops. Im Gegensatz zu den umfänglichen Regeln dieses Science-Fiction-Strategie Epos, ist *Star Quest* ein relativ unkompliziertes Brettspiel geblieben, das auch von Einsteigern schnell begriffen ist. In *Star Quest* (engl. Originaltitel: *Space Crusade*) kämpfen auf der Seite des Guten die Legiones Astartes, auch Space Marines genannt, die menschliche Standardeinheit des Warhammer Universums. Ebenfalls von Milton Bradley aufgegriffen und in ein Brettspiel integriert wurden die Dreadnoughts, die riesigen Kampfroboter der Space Marines. Im MB Brettspiel Zusatzmodul **Star Quest**:



Einsatz Dreadnought steuert Ihr sowohl Spezialisten der Marines, als auch die angesprochenen Killerroboter. Wer's lieber komplizierter mag und der englischen Sprache mächtig ist, sollte zu den Originalregeln des Games Workshop greifen. Unzählige Handbücher und (Zinn-)Figurensets sind zu Warhammer 40000 inzwischen erschienen. Die Games Workshop Hauszeitschrift heißt "White Dwarf" enthält ungefähr zu einem Drittel Warhammer-40000-Erklärungen und dürfte in jedem besser sortierten Spiel- und Comcladen zu haben sein. W

STECK
BRIEF

Genre: Strategie

Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

70%

Grafik: 68% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung



Ein unüberwindlicher "Dreadnought" greift unsere Kämpfer an (Amiga)

Das war nur der Anfang!

Jetzt geht's erst richtig los!



Super!

Das meistverkaufte COMPUTER UND VIDEO SPIELE-MAGAZIN
MONATLICH
DM 6,50
25.000 - 40.000
Leser

POWER PLAY

SPIELE-TESTS

DER
HEFT

Starker Preisvorteil:
Im Abo nur 5,80 DM
statt 6,50 DM!

Dein Geschenk!

Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!

☺ **POWER PLAY** bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.

☺ **POWER PLAY** prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ **POWER PLAY** hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

**Ab in
die Post!**

**Her
mit Abo +
Geschenk!**

(Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

→ 6/91 Birds of Prey, Erotik Spiele, Baby Boomer

Night & Magic 3

→ 7/91 Jubel, Trübel, Spiele Spaß, Chuck Yeager 2

Hogar legt on

→ 8/91 Stars & Stripes Software, Wildrid

Flieger im Horstest

→ 9/91 Indiana Jones 4, 32 Seiten Power Tips

Mega Lo-Mania die sensible Software

→ 10/91 Software des Grovums, Battle Isle

der Strategiekünstler Populous 2

→ 11/91 Das Millionenabgeht Terminator 2, Wizard

geballte Spielepower Netzwerk 2 für alle Gameboy Fans

→ 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test

die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich

→ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich

Populous 2 Monkey Island

→ 2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights 91

Tips & Tricks total, Wizardy 2

Stück

Stück

Stück

Stück

Stück

Stück

Stück

Stück

Stück

→ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel Cocktail, alle

Mechaniken für Game Boy, Game Gear und Lynx

→ 4/92 Die Spiele Highlights 92 Raumschiff

Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A Train

Stück

Stück

Summe:

DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

→ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)

→ 1/91 (Tips & Tricks)

→ 2/91 (PC-Spiele + Diskette 14,80 DM)

→ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

Stück

Stück

Stück

Stück

Summe:

DM

„Powerordner“ zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle

Sammelordner in Geld zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe:

DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten – ab Gesamtwarenwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag

DM

Belegt die Diskettenfassung (VGA) noch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich

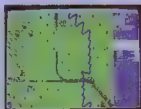
An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet mh

Statt einem
harten Text (Bild
links –
MS-DOS/EGA)
gibt's bei der CD-
Fassung an



gleicher Stelle die
Sprachausgabe
(Bild rechts –
MS-DOS/VGA)

Speichermittel entsprechend aufgerichtet und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukauf, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.



Neu auf CD: Ultima 6 & Wing Commander 1 im Doppelpack; Railroad Tycoon, M1-Tank Platoon (MS-DOS/VGA)

Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde, ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig bekommt. Selbst Engländer mit einigen der verwendeten Ausdrücke und Phrasen (ihre Namen) — wir warten hier auf die deutsche Fassung. Würde mir außerdem eine wünschen, mit der ich die Sprachausgabe und wählen darf.

Preis: 140 Mark

MIGA 71%

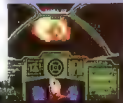
Wirk: 71% Sound: 60%

Wichtigkeit: mittel

64

ht geplant

Brer



POWER PLAY-Abokarte

JA, ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im Voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post (frei Haus). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen, ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenkhäftchen wird auf jeden Fall beifolgen. Ich will: ☐ Trantor ☐ Starkiller (Bitte Gewünsches ankreuzen)

Name: Vorname

Stefte: Nachname

Pf.1: Wohnort

Datum: 1. Unterschrift

Schicken meine Adresse ändern: sende ich die Deutschen Bundespost meine neue Adresse den Verlag mitteilen

Ich bezahle

☐ jährlich (69,60 DM)

☐ halbjährlich (34,80 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese neue Rechnung kann ich innerhalb von 14 Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Übersendung des Widerrufs. Ich bestätige die Korrektheit der hier übermittelten Daten zum 2. Unterschrift

Datum: 2. Unterschrift

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name: Vorname

Stefte: Nachname

Pf.1: Wohnort

Datum: 2. Unterschrift

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt & Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt & Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Dein Geschenk!

**Du hast die Wahl:
Trantor oder Starkiller
als witzigen Schlüssel-
anhänger. Such's Dir aus!**

☛ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☛ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT

Sprich geschwind



Frisch mit dem Laser auf den Tisch: Grahams Märchenwelt kommt von CD (MS-DOS/VGA).

Kings Quest 5

Mittlerweile genießen Sierra-Adventures den Ruf, wahre Speicherplatzfresser zu sein. Dutzende Disketten voller Giganto-VGA-Grafiken und Musikstücken im Orchesterformat belegen schneller ein paar MByte auf der Festplatte, als der gestreßte Anwender seine zu klein gewordene Harddisk gegen eine größere austauschen kann. Für Spieler, die es leid sind, sich alle halbes Jahr eine größere Festplatte anzuschaffen, weil das neuste Sierra-Adventure mindestens "35" MByte Platz braucht, sollten mit einem CD-ROM-Laufwerk läugeln.

Eines der ersten Spiele, das vom amerikanischen Adventurehaus fürs CD-ROM umgesetzt wurde, ist *Kings Quest 5*. Belegt die Diskettenfassung (VGA) auch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich

die CD-Version mit ein paar Kilobyte für die Spielstände. Spielerisch hat sich gegenüber der Diskettenversion von *Kings Quest 5* nicht viel geändert. Ihr steuert König Graham per Mausclick durch das gewohnte Kings-Quest-Märchenland. Via Druck auf einen Mausknopf verändert Ihr den Mauszeiger, um Aktionen wie z.B. "Anschauen", "Sprechen" und "Nehmen" durchzuführen. Der größte und wesentlichste Unterschied des CD-ROM-*Kings Quest*. Es gibt keinen Text mehr auf dem Bildschirm. Alle Dialoge zwischen den Spielfiguren und die Ortsbeschreibungen erschallen in Digisprache aus den Lautsprechern – momentan noch in Englisch.

An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet. mh

Ich gehöre eigentlich zu den Leuten, die bisher einen großen Bogen um die *Kings-Quest*-Saga machten. Während sich die Kollegenschar mit Feuereifer auf Graham und Konsorten stürzten, meuchelte ich lieber ein paar Monster nieder. Der jüngste Spieß der Reihe, *Kings Quest V* auf CD, fesselt selbst den härtesten Sierra-Gegner am Bildschirm fest. Trotz spielerischer Längen, einiger unlogischer Puzzles und der wenig aufregenden Story, klickt man sich munter von einem farbenfrohen VGA-Bildschirm zum nächsten



Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig mitbekommt. Selbst Engländer haben mit einigen der verwendeten Ausdrücke und Phrasen ihre Problemechen – wir warten lieber auf die deutsche Fassung. Ich würde mir außerdem eine Option wünschen, mit der ich zwischen Sprachausgabe und Text wählen darf.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirkus-Preis: 140 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 80% Sound: 81%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA 71%

Grafik: 71% Sound: 60%

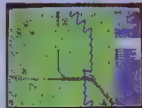
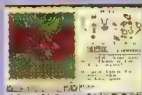
Schwierigkeit: mittel

C 64

nicht geplant

Die Platzsparer

Neben Sierra schaukelten einige andere bekannte Softwarehäuser wie Origin oder Microprose verschiedene Spiele-Oldies auf CD. Kennes der hier vorgestellten Spiele nutzt zwar die technischen Möglichkeiten der CD-Technologie aus, schon aber die Festplatte ganz gewaltig. Obwohl die Programme nur 1:1 von der Diskettenfassung auf CD übertragen wurden und keineswegs dem digitalen Speichermedium entsprechend aufgefrischt und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukauf, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.



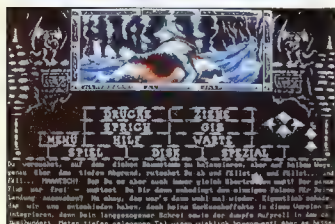
New auf CD: *Ultima 6 & Wing Commander 1* im Doppelpack; *Railroad Tycoon*; *M1-Tank Platoon* (MS-DOS/VGA)

Statt einem
Haulen Text (Bild
links –
MS-DOS/EGA)
gibt's bei der CD-
Fassung an



gleicher Stelle die
Sprachausgabe
(Bild rechts –
MS-DOS/VGA)

Seelchen



Hat der Spieler versagt, wird eine nette Todesart geladen (MS-DOS/VGA).

Soul Crystal

Herz, was willst du mehr? Die alten Herrschaften bleiben zu Hause und unser Textheld düst alleine ab in die Ferne. Der erste Solourlauf führt schnurstracks nach Schottland — spätestens seit "Highlander" bekannt für abseitige Abenteuer. Just als Dave den ersten Urlaubstag mit einem erfrischenden Bad im nahen Bergsee (schottisch "Loch") beenden will, wird er in den nächstgelegenen Dimensionsstrudel gesaugt und findet sich in einer gar schrecklichen Parallelwelt wieder. Bevor der Jüngling wieder heim

zu Mami und Papi darf, müssen wir die Phantasiewelt gründlich erkunden und einige Rätsel lösen.

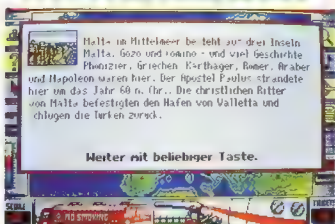
Soul Crystal ist kein Textadventure im eigentlichen Sinn. Die Tastatur kommt nicht zum Einsatz. Vielmehr klickt Ihr Euch mit der Maus einen passenden Befehl aus 23 Imperativen zusammen. Durch die einzelnen Räume und Landschaften bewegt man sich mittels Klick auf eine Kompaßrose. Neben einer ausführlichen Textbeschreibung wird dann für jeden Raum ein kleines Bildchen geladen. **vw**

Das Schönste an *Soul Crystal* ist der Soundtrack: So gepflegte Musikbegleitung findet man nicht oft in einem Text-Adventure. Leider ist der Vorrat an Superlativen damit erschöpft. Mit 23 unterschiedlichen Belehren ist eine formschöne Kommunikation mit dem Computer nur begrenzt möglich. Meist bastelt man damit arg gestelzte Rudimentsätze zu



sammen. Steigt Dave z.B. aus der Hose, dann heißt das "verliere Jeans". Nur hat er gar eben nicht verloren, sondern nur ausgezogen und sicher im Inventory verpackt. Text-Adventure-Puristen kräuseln sich hier die Nackenhaare. Die Geschichte ist recht piffig geschrieben und nimmt sich nicht ganz ernst. Witziger Text-Durchschnitt

Globetrotter



Die Welt am Draht: Mit *BushBuck* um die Erde.

BushBuck

Daß Erdkundeunterricht nicht immer trocken und zäh sein muß, beweist Activations Lernspiel *BushBuck*. Allein gegen den Computer oder im Kreise von maximal vier menschlichen Mitstreitern, tobt Ihr am Computermonitor per Mausclick über einen digitalen Globus. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Gegenstände und Spezialitäten aus aller Welt zusammenzuklauben und zurück in Eure Heimatstadt zu bringen. Wer als erster alle Gegenstände einsammelt, gewinnt den ersten Preis. Zu Beginn der

Schatzjagd bekommt Ihr ein paar Flugtickets verpaßt, mit denen Ihr von Stadt zu Stadt fliegen könnt. Die Reise über den Globus führt Euch durch 175 Länder und über 200 Städte. In einigen Orten gibt es Hinweise für einen wichtigen Gegenstand, in anderen warten Bonustickets auf Euch. In allen Städten findet Ihr zusätzlich Wissenswertes über Land und Leute. Zur besseren Orientierung auf der Landkarte gibt es eine Zoomfunktion. Alle Texte auf dem Bildschirm sowie das Handbuch sind übrigens komplett in Deutsch. **mh**

Mag der elektronische Erdkundeunterricht noch so lehrreich und interessant sein — Spaß macht er kaum. Sind alle Gegenstände eingesammelt, sackt die Motivation für eine neue Weltreise mit *BushBuck* in den Keller — vor allem wenn man allen über den Globus hetzt. Anders im Mehrspielermodus: Bei der geselligen Kunststalt im Kreise

von Kumpels und Kollegen hat *BushBuck* durchaus seinen Reiz und sorgt wenigstens für ein Minimum an Spielspaß. Auch der Lerneffekt von *BushBuck* ist fraglich. Zwar wird ein Haufen Allgemeinwissen geboten, aber bei den derzeit radikalen Veränderungen auf dem Globus, ist die elektronische Landkarte nicht mehr aktuell.

STECK BRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Starbyte, Zirkra-Preis: 60 bis 90 Mark

STECK BRIEF

Genre: Lernspiel
Hersteller: Activision, Zirkra-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48%
Grafik: 42% Sound: 68%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 48%
Grafik: 44% Sound: 70%
Schwierigkeit: leicht

MS-DOS 57%
Grafik: 45% Sound: 32%
Schwierigkeit: einsteilbar

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Das Schwarze Auge®

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFAHRI

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...



DIE SCHICKSALKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...

Amiga 500/PC mit
Sound 10

Ozonloch



Power-Tip: In Küstenregionen haben sich Windkraftwerke bewährt.

Global Effect

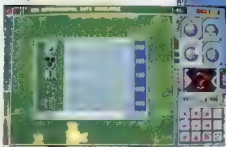
In Millenniums Simulation *Global Effect* dreht sich alles um Energie und wie man sie am schnellsten verschwenden kann — ohne diesen kostbaren Saft, gleichwie in welcher Form, läuft gar nichts. Egal, welche Aktion wir auch ausführen, unbarmherzig wird uns ein Teil vom Energiekonto abgezogen und wir müssen mühsam für Nachschub sorgen. Keine leichte Aufgabe, wenn man nebenbei einen ganzen Planeten managen muß.

Global Effect bedient sich altbekannter Spielkonzepte: Euch wird ein jungfräulicher, meist leerer Planet zur Verfügung gestellt, den es zu hegen und zu pflegen gilt. Um diese Aufgabe zu bewältigen, stehen zahlreiche Werkzeuge bereit. Ihr müßt nach Bodenschätzen suchen, Bergwerke, Ölplattformen und Kraftwerke anlegen und umweltgerechte Städte bauen. Wie in *Sim City* erscheint die Musterstadt quadratisch auf dem Bildschirm und breitet sich aus. Da der scrollende Hauptbildschirm nur einen kleinen Ausschnitt der Planetenoberfläche zeigt, sorgen einblendbare Übersichtskarten für die nötigen In-

formationen. Zonen besonders hoher Umweltverschmutzung oder ein globaler Temperaturanstieg fallen so besonders schnell ins Auge.

Ihr seid erfolgreich, wenn es Euch gelingt, ein vorgegebenes Ziel in einer bestimmten Zeit zu erreichen. So müßt Ihr z. B. die Folgen eines Reaktorunglücks beseitigen oder die schlimmsten Auswirkungen des Treibhauseffekts lindern. Acht unterschiedliche Planetentypen stehen zur Besiedlung bereit. Jedes Szenario leidet unter bestimmten Umweltschäden.

Wer als einsamer Planetenlenker keine Probleme mehr hat, darf sich mit einem Computergegner messen oder zwei Amigas verkabeln und mit dem Kumpel um die Wette bauen.



Spieldesigner Toby Simpson hat sich ohne Hemmungen bei der Konkurrenz bedient. Eine Prise *Sim City*, ein Schuß *Sim Earth*, eine Messerspitze *Utopia* und etwas *Mega-Lo-Mania* — fertig ist das Instant-Spiel *Frechheit* siegt. Das Gebräu ist genießbar, macht Spaß und ist streckenweise recht anspruchsvoll. *Global Effect* ist eine Alternative



für Leute, die bei Spielen dieser Art den Kontrahenten vermissen. Mit dem Computer oder einem menschlichen Spieler als Gegner kommt gewaltige Hektik auf. Man kann sich gegenseitig die Planetenbrocken um die Ohren hauen und lernt als

Alibi trotzdem etwas über die komplizierten Zusammenhänge, die unsere Erde in Schuß halten

Ihr müßt zwar auch hier eine funktionierende Gemeinschaft basteln, nur leider hat der Gegner Gleiches im Sinn. Es gewinnt derjenige, dessen Länder erfolgreicher sind. Kriegerrische Naturen haben die Möglichkeit, ein militärisches Szenario durchzuspielen. Eure Völker müssen dann einen Teil der kostbaren Energie ab-

zwecken und in die unproduktive Armee stecken. Habt Ihr die ersten Flugzeuge und Raketen gebaut, geht es dem Gegner mausgesteuert an den Kragen: Kleine Icons werden über die Landkarte gezogen und feindliche Stellungen angegriffen. Selbstverständlich müßt Ihr ganz nebenbei den zivilen Sektor weiterverwalten. ww

STRECK
BRIEF

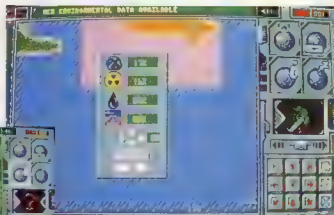
Genre: Simulation
Hersteller: Millennium, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 78 %
Grafik: 43% Sound: —
Schwierigkeit: einstellbar

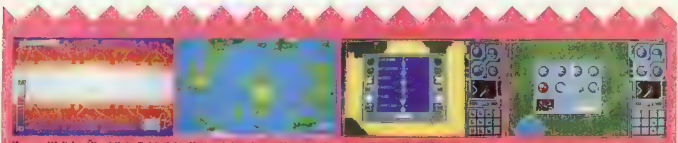
ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant



Was kostet die Welt:
Kein Bauwerk
ist umsonst (Amiga).

Power-Tip: Vor der
Besiedlung nach Boden-
schätzen suchen.



Unsere Welt im Überblick: Zahlreiche Karten informieren über den Stand der Dinge (Amiga)

FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL UNTERTAUCHEN WOLLTEN!



Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon“-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutendsten Hohheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon“-Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowie Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon“-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regeln ausarbeiten.

Die „Harpoon“-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschlaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflusst werden können.

Sicherlich haben Sie von der „Harpoon“-Serie schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

Anwender der „Original-Harpoon-Serie“, die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Eurocheck (7,50 Pfund) an.

Electronic Arts, „Harpoon“, 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

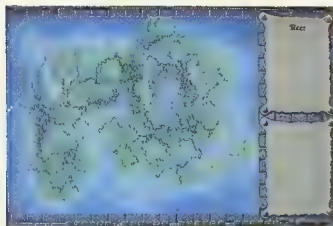
Erfährlich für IBM/PC und Amiga.



Verkaufsstellen

United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244 - 4080
Profsoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel. 054 - 12 20 65
Lasersoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bonen, Tel. 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Gruner Weg 29, 5100 Aachen, Tel. 0241-15 20 51

Fürsten-Wirrwarr



Imperator unterstützt Super-VGA (256 Farben bei 640 x 480)

Imperator

Der *Imperator* ist eines der wenigen Computerspiele von österreichischen Programmierern. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel für ein bis acht Personen, bei dem es mal wieder um die Weltherrschaft geht — hier allerdings positiv ausgedrückt, denn der erfolgreichste König wird zum Imperator gewählt.

Mit Hilfe eines Zufallsgenerators bestimmt Ihr die Landkarten (Spielfelder) immer neu. Zwischen vier und acht Königreiche mit mehreren Ländereien werden angelegt. Ihr übernehmt die Rolle eines Königs

und kommandiert eine Länderei selbst, die anderen sind als Lehen befreundeten Fürsten übertragen. Wie es in dieser Art von Spiel üblich ist, setzt Ihr die Steuern fest und regelt den Warenfluß innerhalb Eurer Länder. Ziel ist natürlich, genug Geld und Naturalien anzusammeln, um die Armeen zu vergrößern und diese dann auf Eroberungszüge zu schicken; man kann auch mit Bestechung und Diplomatie die anderen Fürsten auf die eigene Seite ziehen. *Imperator* unterstützt EGA- und VGA-Karten in den Super-Hires-Auflösungen. **bs**

Super-VGA in Ehren, aber die Idee mit den 3-D-Relief-Landkarten, die zu Spielbeginn erstmal in minutenlanger Rechenarbeit zusammengestellt werden, entpuppt sich schnell als heiße Luft. Sinnvollerweise spielt man fast nur mit der politischen Karte, die durch Farben zeigt, wem was gehört. Durch die hohe Auflösung am Bildschirm sieht allerdings

geht so



alles sehr klar und übersichtlich aus. Nicht entschuldigbar ist jedoch die unglückliche Bedienung des Programms. Selbst wenn man sich mit diesem Lapsus halbwegs abgefunden hat, kommt keine strategische Freude auf. Im Vergleich zu strategischen High-End-Perlen wie *Command & Conquer*, scheitert *Imperator* eher bascheiden ab.

Panzer-Power



Wer rumpelt so spät noch durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

Patton strikes

Kennern der Spielebranche ist der Programmierer Chris Crawford kein Unbekannter. Kein Wunder, ist doch Crawford (*Guns'n'Butter*) ein alter Hase, wenn es um Strategiespiele geht. Sein neuestes Spiel, *Patton strikes back: The Battle of the Bulge* hat nur einen einzigen Schauplatz: Die Ardennen im Jahre 1944. Hier versuchten deutsche Panzerdivisionen am 16. Dezember die amerikanische Frontlinie zu durchbrechen. Die deutsche Offensive kam nach einigen Tagen zum abrupten Stillstand. Den Panzern ging schlichtweg

der Sprit aus. In dem Spiel *Patton strikes back* übernehmt Ihr wahlweise die alliierte oder die deutsche Seite. Spielt Ihr die Amerikaner, lautet die Aufgabe, die deutschen Panzerdivisionen zu stoppen; rumpelt Ihr auf deutscher Seite in den Krieg, müßt Ihr Eure Truppen zu einem bestimmten Ort auf der Landkarte führen, um zu gewinnen. Zu sehen ist das Schlachtfeld auf einer simplen Landkarte. Per Mausclick zieht Ihr die verschiedenen Einheiten auf und laßt Euch Nachschubwege anzeigen. **mh**

Es scheint, daß Strategiespiele im "Simple-Look" in Mode kommen — außer einer einzigen schlappen Landkarte, nebst Mini-Icons und einem halben Dutzend Befehle werden dem Hobbygeneral bei der Crawfords' Ardennen-schlacht nicht viele unterschiedliche Spiel-Features geboten. Muß auch nicht sein: *Patton strikes back* ist, dank ul-

geht so



traileichter Bedienung, dem eingeschränkten Befehlsrepertoire und dem "Kleinstkampf"-Gebiet, ganz klar auf den Strategie-einsteiger zugeschnitten. Ärgerlich ist nur, daß es nur ein einziges Szenario zum taktischen Toben gibt. Hat man, wahlweise mit Amerikanern oder Deutschen, die Partie gewonnen, läßt die Motivation ganz schön nach.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Algorithmus, Zirkapreis: 90 Mark

MS-DOS 57%

Gratifik: 62% Sound: —

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Broderbund, Zirkapreis: 100 Mark

MS-DOS 54%

Gratifik: 36% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Tolle T-Shirts mit Ihrem Foto

Stellen Sie sich die Überraschung vor, wenn Sie ein T-Shirt tragen, das ein selbstgeschossenes Foto schmückt . . . ein Urlaubsmotiv, das Foto eines geliebten Menschen, Ihr Lieblingsstar. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vom Paßfoto bis zum A3-Poster drucken wir alles farbig auf T-Shirts. Nur Dias oder Negative können nicht verwendet werden, aber jedes Foto, jede Zeichnung, jede Bildvorlage. Wir gestalten daraus Ihr persönlichstes T-Shirt. DIE Super-Geschenk-Idee! Wem möchten Sie besonders "am Herzen" liegen? Schenken Sie ein T-Shirt mit Ihrem schönsten Lächeln.

Foto-T-Shirt

Größe S, Best.-Nr. 1468-1

Größe M, Best.-Nr. 1468-3

Größe L, Best.-Nr. 1468-5

Größe XL, Best.-Nr. 1468-7

Größe XXL, Best.-Nr. 1468-9

nur DM
29.⁹⁵

Senden Sie
ein Farbfoto.
Wir gestalten
daraus das
persönlichste
T-Shirt,
das Ihnen
je gehörte

Bitte Coupon kopieren
(nicht ausschneiden!!)
oder Bestellkarte benutzen!

CONTERNA

Neuheiten
persönliche Ideen

CONTERNA-VERSAND DIETER FIESS GMBH
Gutenbergr. 2, 7538 Kallert, Tel. (07234) 311

FOTOSHIRT-COUPON

JA. Zur schnellstmöglichen Lieferung bestelle ich

Stück T-Shirt	Best.-Nr.	S	M	Größe L	XL	XXL	mit Foto Nr	Preis DM

Mein Zahlungswunsch:

☐ per Nachnahme
(+ 5,- NN-Spesen)

☐ ohne Nachnahme
Ich lege einen Scheck bei
(Einzahlung erst nach
Lieferung)

Absender und Lieferanschrift

Vor- u. Zuname

Straße u. Nr.

Postleitzahl

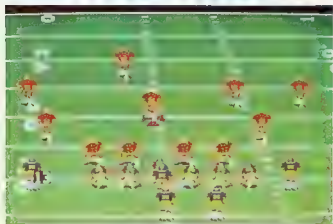
Wohnort

Datum

Unterschrift

248 f

Touchdowns à la Carte



Der von Euch gesteuerte Spieler läuft auf einem rot markiertem Feld

John Madden Football

EASN, Electronic Arts Sport Network, so nennt sich Electronic Arts' neues Sportspiel-Label, dessen erstes Spiel, *John Madden Football*, nun den Weg vom Mega Drive auf heimische Amigas gefunden hat.

Drei verschiedene Spielmodi erfreuen das Herz des Football-Freundes. In "Sudden Death" spielt Ihr gegen einen Freund oder den Computer, wobei derjenige das Spiel gewinnt, der den ersten Punkt macht. Die "Regular Season" bietet ein Spiel unter normalen Bedingungen, während im "Play Off" eine Meisterschaft nach K.O.-System gespielt wird. Nach jedem Match gibt's in diesem Modus ein Paßwort. In einem entsprechenden Menü dürfen weiterhin Spieldauer, Platzbelag sowie eigene und gegnerische Mannschaft

ausgesucht werden. Letzteres erweist sich als besonders bedeutungsvoll, da die unterschiedlichen Teams völlig verschiedene Spielstärken aufweisen. Wählt Ihr beispielsweise den äußerst wurgewandlen, aber wenig kräftigen Quarterback der San Francisco 49'ers als Läufer durch die Defense der Chicago Bulls, dürft Ihr den Angriff getrost zu

den übelsten der NFL-Geschichte stecken. Seine Pässe jedoch erreichen den entfernten Spieler.

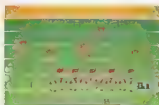
Habt Ihr Euch für das rechte



Ihr zu zweit, werden zwar gleichzeitig die Taktiken ausgesucht — der Gegenspieler kann aber, dank ausgeklügelter Bedienung, keine Rückschlüsse auf die erwählte Strategie ziehen. Das Gefühl, den Angriff meines Kumpels im Keim zu erticken, ist unbeschreiblich — wieder landet sein mickriger Quarterback unter meinen 130-Kilo-Verteidigern. Wer jedes Jahr die Superbowl-Nacht durchmacht, um die Live-Übertragung zu verfolgen, muß *John Madden Football* in seinem Laufwerk haben. Blutigen Anfängern kann ich das Spiel zwar wärmstens ans Herz legen, das Handbuch setzt aber ein bestimmtes Grundwissen voraus.

den übelsten der NFL-Geschichte stecken. Seine Pässe jedoch erreichen den entfernten Spieler.

Habt Ihr Euch für das rechte



Ein "Field-Goal"-Versuch

Team entschieden, geht's mit dem obligatorischen "Kick Off" los. Das Spielfeld seht Ihr von schräg oben — die angreifende Mannschaft steht im Vordergrund. Ziel ist es, den Ball in die gegnerische Touchdown-Zone zu schmuggeln, um sechs Punkte zu kassieren. Im folgenden "Goal Kick", bei dem der Ball zwischen die Masten getreten werden muß, könnt Ihr noch einen Zusatzähler ergattern.

Euer Team ist während des Spiels, das über vier Abschnitte geht, entweder in der "Defense" oder in der "Offense". Seid Ihr in der Offensive, also die angreifende Mannschaft, habt Ihr vier Versuche, den Ball 10 Yards weiter zu befördern. Dazu stehen Euch vor jedem Angriff zahllose Taktiken zur Verfügung. Diese werden mit dem Joystick ausgesucht. Während des folgenden Angriffs steuert Ihr den ballführenden Spieler. In der Defensive stehen Euch ebenfalls alle bekannten Taktiken zur Verfügung, um dem Gegner keinen Yard Boden zu überlassen. Hier steuert Ihr wahlweise einen Eurer muskelbepackten Verteidiger.

kn

Während der "Offense" wird die Angriffstaktik ausgemogelt

STECK BRIEF

Genre: Sport

Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

81%

Grafik: 80% Sound: 76%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

nicht geplant



Glück gehabt: Der gegnerische Quarterback geht in die Knie...

Personenkult

Daß Ihr 7 Spieltester habt, ist sehr gut. Aber Ihr solltet versuchen, sie besser vorzustellen. Die Beschreibung der momentanen Software-Lieblinge der Tester langt nicht. Man weiß eigentlich gar nichts über sie. Einen Lebenslauf braucht Ihr natürlich nicht zu schreiben, aber z.B. welche Spielegenres sie bevorzugen.

Andreas Bern Neckartenzlingen

Danke für die Anregung. Wollen die anderen Leser auch mehr über uns Redakteure wissen? Wenn ja, dann werden wir vielleicht in einer der nächsten Ausgaben eine Art "Who is Who" der POWERPLAY machen

Zockers Leid

Ich bin echt sauer. Und zwar auf die Game-Boy-Spielerhersteller. Wochenlang spart man wie verrückt für ein neues Modul, es ist da, man spielt... und fertig! Nach 2 Tagen durchgespielt!

Ich komm mir so langsam nicht mehr als Champion vor, der sich freut, weil er es bis zum Happy-End geschafft hat, sondern ärgere mich über die Einfachheit der Spiele. 70 Mark für 2 Tage? O.k., ich kann das Spiel jetzt mit meinem Tauschpartner gegen ein anderes tauschen, aber was soll's. Wollen die ganzen Hersteller schnell mal ein tolles Spiel herstellen, mit einem so niedrigen Schwierigkeitsgrad, daß sogar ein 5-Jähriger es schafft, nur damit wir das alte weglegen und ein neues kaufen? Beispiel *Bill & Ted's Adventure*

ture: Tolles Spiel, hoher Preis und nach 5 Tagen durchgezockt... warum? Über Euch muß ich mich auch sehr wundern: Ihr schreibt zu dem Spiel *Duck Tales* es sei mittelschwer und nach 1 1/2 Tagen war ich durch. Einem Kumpel ging es genauso. Gefreut habe ich mich auf den Nachfolger von *Final Fantasy Legend*. Nach einer knappen Woche bekam ich den Endgegner zu Gesicht. Jetzt denkt aber bitte nicht, ich wurde Tag und Nacht spielen. Mein Höchstwert ist 3 Stunden pro Tag. Gibt es überhaupt noch ein richtig

schweres Spiel, an dem man über einen Monat sitzt? Sagt mir das Modul, an dem sogar Ihr Wochen geizt habt. (Und kommt mir nicht mit *Rockman World*).

Sebastian Maier Wuppertal

Leider müssen wir auf *Rockman World* Bezug nehmen: Wer selbst dieses Modul (und die Fortsetzung *Mega Man 2*) in ein paar Stündchen durchgespielt hat, wird wohl an keinem Titel alzulange sitzen. Schwerer geht's kaum — ein Spiel an dem selbst Profis länger als zwanzig Stunden sitzen, ist auf dem Game Boy kaum zu finden.

Raserwunsch

Wann erscheint das Spiel *Formula One Grand Prix* von Microprose für MS-DOS?

Norman Fummler Radolfzell

Einen genauen Erscheinungstermin können wir Dir leider noch nicht nennen. Du solltest Dich aber auf zwei bis drei Monate Wartezeit einstellen

V4

SCHREIB
MAL
WIEDER

Softworld



Amiga

MS-DOS

MS-DOS

Super NES

Gateway to the Savage Frontier	75,90
Agony	124 6,90
Leisure Suit Larry 5	124 83,90
Titus the Fox	124 6,90
Grand Prix	124 79,90
Shadowlands	124 72,90
Amberstar	124 81,90
Ultima 6	124 72,90
Special Forces	124 83,90
Apocalypse	124 67,90
Primal Dreams	124 61,90

Elvira 2	124 83,90
Titus the Fox	124 72,90
Bards Tale Construction Set	124 71,90
Shuttle	124 12,90
Monkey Island 2	124 91,90
Eye of the Beholder 2	75,90
Star Trek	124 83,90
Flames of Freedom	124 161,90
Falcon 3.0 *	124 101,90
Aurine	124 67,90
Civilisation	124 10,90

Ad Lib Soundkarte	169,00
Soundblaster 2.0	289,00
Thunderboard	279,00
Roland LAPC 1 & MIDI	899,00
Ioystick-Advanced Gravis (schwarz)	79,90
Ioystick-Advanced Gravis (rot)	82,90
Mouse Stick Advanced Gravis	179,90
80386-16 Mhz Komplettsystem	2999,00
80386-33 Mhz Komplettsystem	4999,00
80486-33 Mhz Komplettsystem	4999,00

Lemmings	42,90
Combal Basketball	126,00
Drakken	119,00
Final Fantasy II	145,90
Horde Alone	125,00
Joe & Mac	159,90
John Madden Football	159,90
Lagoon	159,90
Super Ghouls N Ghost	159,90
Super Off Road	159,90
Y's III	159,90

Wir feiern Geburtstag! Feiern Sie doch mit und gewinnen Sie eine Super NES!

Mega Drive

AMIGA

Neo Geo

Infernal Knight Grandest	79,00
Infernal Knight einz.	49,00
Quackshot	89,95
Sonic the Hedgehog	79,90
Kid Comico	124 10,90
Streets of Rage	124 99,00
Streets of Rage	124 99,00
El Viento	119,00
Joe	99,00
Shadow of the Beast	124 179,00
Winter Challenge	119,00

Harlequin	124 59,95
Harpoon Battleset 4	124 38,95
Kid Gloves 2	124 59,95
Romance of 3 Kingdom 2	105,00

Atari ST

Alpha Mission 2	124 319,00
Baseball Stars	279,00
Burns Joaze	299,00
Burning Fight	269,00
Cyber Lip	279,00
Fatal Fury	319,00
Football Frimzy	159,00
Ghost Pirates	299,00
Magician Lord	299,00
Soccer Bowl	129,00
Irish Rally	31,90



Super Gewinnspiel

- 1 Preis! Super NES und Super Mario World
 - 2 Preise! Mega Drive incl. Sonic the Hedgehog
 - 3 Preise! Comico (schwarz) Columns
 - 1 Preis! Lagoon (schwarz) (Wert DM 100,-)
- Interpret: Ein Spiel unserer Wahl
- Mitmachen kann jeder, der uns schriftlich mitteilt, auf welchem Computer oder Konsole er spielt! Einsendeschluß am 28.04.92

Rechtsweg ausgeschlossen

Versand per MN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland); Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum
und Lieferung
vorbehalten!

0911/437474

Ladenpreise können
abweichen!!

Ma

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11 & 8079

Telefon: 081 42/8273

Telefax: 081 42/54654

Versand Service

C64 Disketten

ATARI/AMIGA

ATARI/AMIGA

REISHITS AMIGA

[illegible]

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARBARA 2	15:00	WAG-TV 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	MUSIC PIONEER	12 MB	
CYCLES	20:00	MAGNETIC SCIENCE COMPA	DT AL	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	CHICKEN JAT	12 MB	50
15 F COMBAT PILOT (NIGHT 128)	22:00	MAGNETIC SCIENCE COMPA	DT AL	
FERRARI FERRARI 3	23:00	MEGA COM MANA DT	12 MB	65
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	MEGA COM MANA DT	12 MB	
HEROES OF THE LAND	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
WOOD HOW R	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
NICHOLAS GOLF NCL SCENERY	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
OLYMPIAN COMPT DT	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
NICK R POLL DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
SAUR D	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
SPEDBALL 2	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
STARFIGHT DT	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
STRATIFIED	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
STUNT CAR	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	21:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	22:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	23:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	24:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	15:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	16:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	17:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	18:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	19:00	ADITYA COM 2	12 MB	
THE FUTURE 3 DT AL	20:00	ADITYA COM 2	12 MB	

Abgabe nur solange Vorrat reicht

REISHITS AMIGA

60	85 90	1000 CC TURBO	29 00	2-OUT	24
	50 90	3D POOL BILLARD	29 00	ZOMBIE	29
	85 90	ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29 00	ZORK 1 & 2	29

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

[illegible]

ICEHOCKEY DT ANL

NITCHHAKERS GUIDE INFOCOM	20 90	PGA TOUR GOLF DT ANL	9
IMMORTAL 1 MB DT	21 90	PHANTASY STAR 3 DT ANL	9
IMPOSSIBLE MISSION 2	24 90	PHENIX DT ANL	8
INDIANA JONES ACTION	29 90	SHADOW OF THE BEAST DT ANL	11

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR. Intum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Anfordern: blau Druckmaske, Form 5, umschicken an: D 16 90 Meerode

Ergänzungsbedürftig

Ehrlich gesagt, ist der Leserbrief von Markus Priller, (*POWER PLAY* 3/92, S. 58) zwar etwas oberflächlich, aber in seinen Kernaussagen liegt er meiner Meinung nach richtig. Um so mehr hat mich die Beantwortung durch Michael verstört, der durch das Heranziehen von sicherlich richtigen Spezialfällen genau diese Oberflächlichkeit ausnützte.

Zu Punkt 1:

Es gibt sicherlich einen 286er, 12 MHz, 40 MB, 3,5" Laufwerk mit VGA-Karte und Monitor für 1400 Mark. Aber das sind ja wohl nur Eckdaten! Da stellen sich den interessierten Anwendern sofort die Fragen: 8- oder 16-Bit-VGA-Karte und 256 oder 512 KB RAM. Welche Festplatte MFM, RLL oder ARLL? Wie groß ist der Interleave-Faktor des Controllers, welche Auflösung und Frequenz hat der Monitor u.v.m. Was bitte hilft mir ein 33-MHz-386er mit einer 65ms Festplatte und einem Controller, der gerade mal einen Interleave-Faktor von 1:2 schafft? Gerade bei solchen Angeboten werden eben oft billige Komponenten verwendet, die nicht unbedingt optimal zusammenarbeiten, welche dann durch den Hinweis auf den 386er mit 33 MHz "vernebelt" werden.

Zu Punkt 2:

Der 386SX hat, wie Michael aufgeführt hat, tatsächlich nur einen internen 32-Bit-Datenbus, kann also intern schneller arbeiten und dies nicht nur für "spezielle 386er Anwendungen". Dieser Vorteil kommt jedoch durch den externen 16-Bit-Datenbus nicht so zur Geltung wie beim 386 DX. Die Aussage, daß ein 386er mit der gleichen Taktfrequenz "eine Spur schneller" ist als ein 386er, kann man pauschal weder verneinen noch bejahen, denn auch hier spielen die oben ge-



Metamorphosen einer Spieleredaktion während eines Arbeitstages
(Johannes Mutzoglou, Wetzlar)



nannten Komponenten wieder eine entscheidende Rolle, und mit einem Prozessor allein kann man nun mal nichts anfangen.

Abschließend ist also zu sagen, daß dieses Thema nicht in solch einem kleinen Rahmen erörtert werden kann. Euer diesbezüglicher Artikel sollte wohl auch eher eine Marktübersicht darstellen, was meiner Meinung nach gelungen ist. Nicht einverstanden bin ich dagegen, wenn durch die knappe Antwort von Michael Sachverhalte, soweit ich es beurteilen kann, doch etwas verzerrt und unvollständig dargestellt werden.

Thomas Schrank, Moosinning

Vielen Dank Thomas für Deine Kritik. Um das Thema PC-Hardware im Detail mit allen nötigen Feinheiten und Preisen auszuloten, würden wir sicher den Rahmen der Leserbriefseite sprengen. Ich gebe Dir absolut recht, wenn Du sagst, daß die Bauteile eines "Billig"-PCs mit Sicherheit nicht optimal aufeinander abgestimmt sind. Ich wehre mich allerdings gegen die Preistreiber gewisser Markenfirmen, die für eine gleiche Leistung (im Prinzip) ein Vielfaches an Geld verlangen. Selbst wenn ich mir aus optimal abgestimmten Einzelteilen einen PC bei einem Händler zusammenstellen lasse, komme ich preislich deutlich besser weg, als wenn ich gutgläubig auf den Markennamen schaue — mehr wollte ich eigentlich mit meiner Antwort nicht sagen.

mh

Das andere Geschlecht

Gerade habe ich mir ein zweites Mal Euer neues Heft (*POWER PLAY* 1/92) genommen, um es in aller Ruhe zu lesen. Es hat mir auch wirk-

lich viel Spaß gemacht, bis ich den Kommentar auf Seite 42 von Michael Hengst zu irgendeinem "Zwergenspiel" durchgelesen habe. Was da steht, könnt Ihr ja nachlesen. Jetzt aber mal eine diskrete Frage: Sind Eure anderen Tests auch nur für Jungen? Denkt Ihr, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge und Kuscheleuzeug stehen? Ich dachte immer, Ihr hättet keine Vorurteile gegen das "andere Geschlecht" und daß Eure Zeitschrift für Jungen und Mädchen ist. Wieso richtet Ihr nicht eine Extraseite für Mädchen ein, auf der alle Knuddelspiele extra für Mädchen vorgestellt werden?

Brigitte Grues, Luma Kgb

Da ich diese chauvinistische Bemerkung gemacht habe, beantworte ich auch Deine Fragen. Zum ersten: Unsere Tests sind keineswegs nur für Jungen. Allerdings besteht unsere Leserschaft zu fast 98 Prozent aus männlichen Geschlechts-genossen — Mir persönlich wäre ein etwas größerer Anteil an weiblichen Lesern auch lieber. Zu Punkt zwei: Ich glaube nicht, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge, Kuscheleuzeug und Barbiepuppen stehen. Ich kenne persönlich ein paar Frauen, die beim Anblick eines Pluschtieres in leichte Panik verfallen und die sich lieber mit ultraharten Actionknallern die Zeit vertreiben.

Und drittens: Wir haben keine Vorurteile gegen Mädchen. Wenn das Testzitat so aufgefaßt wurde, möchte ich mich hiermit bei Dir entschuldigen. Da nicht alle Mädchen auf Knuddelspiele stehen (siehe oben), werden wir wohl kaum die "Kuschelecke" für Frauen einrichten.

mh

Laut und leise

Ist es möglich, in meinem Computer einen Lautstärke-regler vor den Lautsprecher zu schalten, an dem ich die Lautstärke regulieren könnte? (Ich habe keine Soundkarte.)

Frieder Lohmann, Langgraben

Der Lautstärkeregler müßte sich rein theoretisch in Deinem PC befinden. Normalerweise lassen sich die Pieper von Haus aus in der Lautstärke regeln — schau einfach mal in Dein PC-Handbuch. Hier sollte eine Beschreibung der Hauptplatine enthalten sein, auf der Du den Regler findest.

mh

SCHREIB
MAL
WIEDER

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neueste Gate - Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

- O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel. Osh-Berlin/5892067
- O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
- O-1330 Schwedt/Oder, Ringsstr. 8, Telefon auf Anfrage
- W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel. 040/224633
- W-2300 Kiel, Sternstr. 8 (am Wilhelmplatz), Tel. 0431/970046
- O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
- W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel. 05141/214411
- W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel. 0531/508231
- O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
- W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel. 0211/4910187
- W-4040 Neuss, Hammer 20, Telefon auf Anfrage
- W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel. 02161/601556
- W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel. 0203/21084
- W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel. 02041/21973
- W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
- W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel. 0201/207629
- W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage
- W-4350 Recklinghausen, Dortmund Str. 31, Telefon auf Anfrage
- W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel. 0251/2787515
- W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
- W-4500 Osnabrück, Petersburger Woll 17, Tel. 0541/586809
- W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Tel. 0234/531018
- W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel. 02325/53643

- W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel. 0521/138033
- W-5000 Köln 1, Van-Verth Str. 20 22, Tel. 0221/121806
- W-5400 Koblenz, Markenalldchen Weg 24, Tel. 0261/31848
- W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel. 0651/40532
- W-5600 Wuppertal, Friedrich Engels-Allee 296, Tel. 0202/81118
- W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel. 02962/6753
- W-5800 Hagen, Markischer Ring 5, Telefon auf Anfrage
- W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage
- W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel. 02351/21900
- W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel. 069/590180
- W-6100 Darmstadt, Holzschallallee 1a, Telefon auf Anfrage
- W-6500 Mainz 1, Kirchgarten 6, Tel. 0631/237665
- W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel. 0681/582771
- W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel. 06841/15142
- W-6733 Hasloch, Langgasse 52, Tel. 06324/2092
- W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel. 0621/101203
- O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel. 0037/41/4787781
- W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel. 0721/853360
- W-8000 München, Ringsestr. 8, Tel. 089/531764
- W-8500 Nürnberg, Endelwiesenstr. 37, Tel. 0911/467744
- W-8900 Augsburg, Heini Dittmar-Str. 17, Tel. 0821/581993
- W-8960 Kempten, Kranenstr. 33, Tel. 0831/17762
- L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel. 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel. 0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Ketzerischer Gedanken

In allen Computerzeitschriften gibt es im Leserbriefteil die endlosen Diskussionen über das Thema Raubkopien. Bei Euren Stellungnahmen wird in etwa so argumentiert, daß wenige Firmen bereit sind, viel Geld und viel Zeit in ein Spiel zu investieren, wegen der "berechtigten" Angst vor Raubkopien.

Sind jedoch die Softwarefirmen völlig unschuldig an dieser Misere? Ich möchte ihnen zumindest Begünstigung vorwerfen, denn diese Firmen scheinen (unwissentlich?) eine ganz bestimmte Altersgruppe anzusprechen, in der wenig potentielle Käufer (arme Schüler...), dafür aber um so mehr Cracker angesiedelt sind. Bei den Berufstätigen (Käuferschicht) sind Spiele ebenfalls sehr beliebt, nur werden sie dort zum angenehmen Zeitvertreib und zur Entspannung nach dem beruflichen Streß benutzt. Und hier komme ich auf den Punkt: Die meisten Spiele, vornehmlich Jump-

and Run-Spiele, sind zu schwer (ca. 3-5 Leben). Wer nach einem Arbeitstag an seinem Computer Unterhaltung sucht, bringt nicht mehr die erforderlichen artistischen Leistungen am Joystick auf, wie ein Schüler. Wer mal "EH" gespielt hat, weiß, was ich meine. Oder wo bleibt das Erfolgserlebnis bei Kindern unter 10 Jahren, für die man "Rodland" gekauft hat? Die Folge: Man überlegt sich, ob man ein neues Spiel, das man zwar interessant findet, auch kauft, weil man weiß, daß man die Bilder der weiteren Level wohl kaum zu Gesicht bekommt. Und gerade hier scheinen die Softwarehersteller verkaufspolitisch zu versagen. Während bei Nichtkäufern die Spiele nicht nur umsonst, sondern

sogar oft mit einem "Trainer" versehen, mündgerecht serviert werden, muß die "ältere" Käuferschicht mangels Kontakt zur Raubkopierszene warten, bis endlich in Euren Zeitschriften ein Cheat abgedruckt wird, um auch in den Genuß des letzten Levels kommen zu können. Können sich die Softwarehersteller nicht vorstellen, daß zum Beispiel ein Aufkleber auf der Spielepackung: "Inkl. Cheat für unendliche Leben" oder "Jeder Level direkt anwählbar", sich verkaufsfördernd auswirken würde? Und hat der Käufer im Gegensatz zu den Herstellern (... dieses Programm darf auch nicht für eigenen Bedarf kopiert werden!) nicht auch ein Recht, alle Bilder eines Spiels sehen zu dürfen?

Man stelle sich vor: Der Käufer eines Videofilms erlebt nach 15 Minuten, wie sich sein Recorder ausschaltet, nur, weil er bis dahin nicht in der Lage war, den Mörder zu erraten. Antwortet jetzt bitte nicht, daß das Spiel dann zu leicht wäre und der Spaß verlorengehe. Diese Entscheidung sollte man schon jedem selbst überlassen — und überhaupt: Wenn man sich das Spiel erstmal gekauft hat, kann es dem Hersteller ja nur recht sein. Ich könnte Euch in meinem Bekanntenkreis mehrere Leute nennen, die dieselbe Ansicht vertreten und es würde mich interessieren, was andere Leser dazu meinen.

Dieter Michel, Kronach

Großes Lob

Der Comic zu Monkey Island war spitzenklasse. Wie fändet ihr und die Leser es, wenn Tilli noch mehr Pracht-Comics zu Adventures oder Wasauchimmer für die PO-WER PLAY machen würde?

Christian Hopf, Neuss

SCHREIB
MAL
WIEDER

Computer-Spiele-Verleih

Verleih und Verkauf von Hard- und Software



Verleih erfolgt ohne Versand
Kopieren natürlich verboten !!!

IBM-PC

Amiga

Mega Drive

Gameboy

S.Famicom/Super NES

Munich Software Center

Zentrale:

Theresienstr. 152
8000 München 2
Tel: 089/522787

Häberlstr. 26
8000 München 2
Tel: 089/534115



ML Computer
im Ring 29
4130 Moers 3
Tel: 02841/42249



W&S Softwareverleih
Innerer Graben 13
8700 Würzburg
Tel: 0931/12740

Rüstungsprobleme

Ich habe festgestell, daß einige Spiele auf meinem neuen Atari Mega STE und meinem "aufgebohrten" Mega ST (16 MHz-Erweiterung HBS240 und TOS 2.06 von Artifex) nicht funktionieren (auf meinem alten ST funktionieren sie einwandfrei). Es wäre nett, wenn Sie in Ihren Spieltests künftig angeben würden, ob die Spiele auf dem Mega STE auf auferüsteten STs lauffähig sind, um eine Kaufentscheidung treffen zu können.

K. aus Balingenbach Buchum

Ich habe seit einiger Zeit ein Problem: Ich bin Besitzer eines Atari TT 030 geworden. Das ist für mich zwar ganz wundervoll, bloß laufen auf dieser Maschine zahlreiche ST/STE-Spiele nicht mehr. Daran könnt Ihr zwar nichts ändern, aber es wäre doch schön, wenn Ihr es in den Tests jeweils kurz

erwähnen könntet, ob ein Spiel TT-kompatibel ist oder nicht. Meines Wissens wurden in Deutschland mittlerweile doch mehr als 10000 TTs verkauft. Nun sind zwar zweifellos der größte Teil dieser TT-Besitzer eher keine potentiellen Spieler, aber es hat sicherlich auch genug ehemalige ST-Freaks darunter, die eben nur mal auferüstet haben und trotzdem gerne mal 'ne Runde spielen. Dasselbe Problem stellt sich übrigens auch für die Besitzer eines Amiga 3000 und das sind sicher auch nicht wenige. Also: Bitte, bitte in Zukunft bei den Tests angeben, ob die Spiele auch auf den 68030er-Maschinen laufen oder nicht.

Marcel Schön CH Dettikon

Wir werden ab der nächsten Ausgabe neue Wertungskästen einführen, in denen systembezogene Besonderheiten der Spiele Platz finden — sofern uns die Informationen vorliegen. Wir hoffen, dies hilft Euch ein wenig weiter. mh

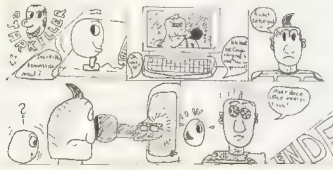
Mehr Saft

Ich hatte gerade die neue POWER PLAY 1/92 erstanden und mit Begeisterung die Vorschau auf Ultima 7 gelesen. Total motiviert, "ackerle" ich auch noch das restliche Magazin durch. Doch auf Seite 163 (Werbung für Ultima 7) kam dann die große Ernüchterung: Da stand doch unter Systemanforderung, es werde mindestens ein MS-DOS-Kompatibler 386SX mit 2-MB-Arbeitspeicher benötigt. Jetzt zu meinem Problem: Bei mir steht nur ein 80286er AT mit 1 MB zu Hause. Also was tun? Das eine MB "aufzutakeln" wäre das kleinere Malheur. Doch wie

wird aus einem 286er ein 386er (SX)? Gibt es außer einer sau-teuren Hardwareerweiterung (Steckkarte oder gar neues Mainboard) irgendeine Softwarelösung (Public Domain), einen höheren Prozessor zu simulieren oder muß ich auf dieses Super-spiel verzichten?

Arno Hallweger, Vaterstetten

Meines Wissens mußt Du leider in den sauren Apfel beißen und Dir wenigstens ein neues Mainboard zulegen. Eine "simple" Umrüstung von einem 286er auf einen 386er geht nicht. Ein kleinerer Trost: Mainboards mit einem 386er sind mittlerweile für etwa 800 Mark zu haben. mh



"Vor den Kopf gestoßen!" Cartoon von N. Steckelberg, Nackrodt

FANTASY PRODUCTIONS

Konkordialstr.61

Postfach 260165

4000 Düsseldorf 1

Der Spezialist für Strategie- und Rollenspiele
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

STRATEGIE

	AM	PC		AM	PC
The Last Admiral		109	L'Empereur		109
The Perfect General	110	109	Genghis Khan		79 99
Perf. Gen. WWII-Disk	59	69	Nobunagas Ambition II		109
Harpoon Battleset 4	59	59	Unchar'd Waters		119
Interceptor	84	49	Ovumun		49

Harpoon					
Challenger Pak					
Der Hammer: Das geniale Strategiespiel					
PLUS Editor PLUS Szenario Disk PLUS					
300 Seiten starkes Rulebook!					
PC/Amiga Je DM 189					

ROLLENSPIEL

	AM	PC		AM	PC
Bard's Tale Constr. Set		99	Hard Nove		39
Eyes of the Beholder II	109	109	Alien Drug Lords		99
Curse Azure Bonds	39		Abandoned Places		94 94
Dark Heart of Uknul	49		Savage Empire/Ultima		39
Buck Rogers	49	49	Das Schwarze Auge		
Buck Rogers II	89	89	Die Schicksalsklinge		
Dragon Wars	29		Attic Software und FanPro präsentieren:		
Pool of Radiance	39		Das lang erwartete Spiel zur beliebtesten deutschen Rollenspielerlei!		
Magic Candle II		94	PC	DM 119	
Bane Cosmic Forge II	89	109	AMIGA	DM 99	

SIMULATION

	AM	PC		AM	PC
A320 Airbus	109	109	Dreadnoughts		
Blackbird 3000	109	109	Ausgezeichnete Seeschlachtensimulation des ersten Weltkriegs. Sie kommandieren als Admiral eine komplette Flotte. Zahlreiche Szenarien, massig Schiffsklassen, 3D-Grafiken, Sound, guter Computergegner. Für 1 oder 2 Spieler.		
Black Baron	99	109	Von Peter Turcan, dem Programmierer von Waterloo, Auslieferung und Armada!		
Thor Finest Missions	39		PC	DM 119	
Falcon 3 0	139		Szenario-Disketten:		
Flight Planner (für MS FSim)	74		Blismarck Disk	DM 59	
Sound/Graph/Aircr. Upgrade	79		Ironclad Disk	DM 59	
Castles	99				
Castles Northern Campaign	47				
Civilization	109				

VERMISCHTES

	AM	PC		AM	PC
Bad Blood	29		Joysticks		
Dungeon Master Assistant	39	39	Advanced Graves PC Joystick		DM 99
Nuclear War	39	39	Kraft PC Joystick		DM 89
Ports of Call	79	99	Flight Stick PC		DM 119
Star Saga 250	29		Adv Graves AM/ST Joystick		DM 89
Star Trek 25th Anniversary	109		Unser Ladenlokal		
Sm Ant	119		halbpreises von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine nachhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!		
TV Sports Basketball	29				
TV Sports Football	29				
Conquest of the Long Bow	109				

Gratisliste Computerspiele und Grätschkatalog
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Import und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telefonisch von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorkasscheck (plus DM 4,00).

0211/397667

POWER TIPS

Heft
5/92



ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Alien Breed	86
Birds of Prey	74
Black God	70
Blues Brothers	86
Celtic Legends	80
Civilization	86
Eye of the Beholder II	70
F-29 Retaliator	70
Fascination	75
Formula 1 Grand Prix	82
Heimdall	78
Hudson Hawk	77
Mad TV	78
Mad TV	83
Mega-lo-Mania	88
Nova 9	80

Robocod	75
Sim Ant	74
Starbyte Super Soccer	78
Steigenberger Hotelmanager	80
The Final Fight	70
Utopia	77

Dr. Bobo antwortet

Fate — Gates of Dawn, Ranx, Super Mario World, The Immortal, The Simpsons, Spellcasting 101, Die Antwort zu Shining in the Darkness, First Samurai, Die Antwort zu Castle Master	89
Die Antwort zu Countdown, Die Antwort zu Conquest of Camelot, Black Crypt, Die Antwort zu Police Quest I, Final Fantasy Legend 2, Leisure Suit Larry 3, Dragonflight, Mechwarrior, Great Courts II	90

Videospieletips

Final Fantasy Legend 2	92
GG Aleste	93
Home Alone	96
Nemesis	94
Ninja Gaiden	92
Roger Rabbit	95
Rolling Thunder	95
Skweek	95
Super R-Type	92
Tip aus der Redaktion, Zelda 3	96
Toejam & Earl	94
Turrican	95
Viking Child	96
Clue Books	
Gateway to the Savage Frontier	98



Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei Munchen

Black Gold

Christoph Nelsen aus Viersen ist unter die Haut und Steiger gegangen und kommt mit Tips für Starbytes' neue Wirtschaftssimulation an die Oberfläche zurück.

Am Anfang sollte man bei der Bank einen Kredit von ca. 40.000 DM aufnehmen und sich den Förderturm Klasse 1 kaufen, nachdem man sich ein Grubenfeld ausgesucht hat. Da der Rechner die Grubenfelder variieren kann, hat es keinen Zweck, hier Hilfen zu erteilen. Im Großhandel erwirbt man 4 Ausbaustahlteile, je 3 Einheiten Dynamit und Bohrstangen, 1 Ausbauschacht, 10 Holzstützen und 20 Einheiten Werkzeug. Schafft Euch direkt Lören und die dazugehörigen Schienen an!

Danach geht man ins Arbeitsamt und stellt 5 Hauer, 5 Schlepper, 5 Gesteinsauer und 2 Steiger ein. Kokereiarbeiter werden zunächst nicht benötigt. Auf der Halde kauft man sich 100 Tonnen Lagerplatz für Gaskohle. Ab einer Abbaumenge von ca. 200 Tonnen im Monat kann man Haldenplatz im Ausland kaufen. Achtet immer darauf, daß die Moral der Arbeiter mindestens auf "Gut" steht, sonst kommen sie nicht zur Arbeit! Wenn ihr den Verkaufspreis für zu niedrig haltet, geht direkt wieder ins "Haus" und ladet den Spielstand neu. Nach ein paar Versuchen habt ihr bestimmt einen Preis von über 40 DM/t. Also nicht den Mut verlieren und fleißig weitergraben!

F-29 Retaliator

Tippt doch einfach mal "CIAPAN" ein und drückt anschließend Return. Schwupps, schon habt ihr ausreichend Munition. Diesen Tip schickte uns Daniel Dubinji aus Eppelheim.

The Final Fight (Amiga)

Wie wär's mit einem Cheat für das Spiel *The Final Fight*? Von Oliver Stark aus Herne erfährt ihr Näheres:

Wenn das Intro erscheint, wartet ihr, bis Mr. Haggars Büro eingeblendet wird. Jetzt drückt ihr so lange die "Help"-Taste, bis das Bild ausgeblendet wird. Jetzt erscheint eine kurze Nachricht und das Bild des Programmierers erscheint. Wenn ihr jetzt das Spiel startet, seid ihr unverwundbar und verfügt über jede Menge Zeit

Hallo Computer Freaks



Klabautermann, hilf! Wir gehen unter in Monkey-ILösungen. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich Lucasfilm Games neue Platenmär zu Eurem absoluten Liebling entwickelt. In unserer Komplettlösung des letzten Monats fehlte übrigens ein kleiner Hinweis kurz vor Schluß: Damit sich die Türen des Aufzugs schließen können und Le Chucks Bart eingeklemmt wird, müßt ihr zuerst Euer Gewicht reduzieren. Ihr füllt einfach den Luftballon und die Gummihandschuhe an der Heliumflasche auf. Der

zusätzliche Auftrieb verringert die Höchstbelastung des Lifts und die Türen schließen sich problemlos. Nachdem Le Chuck mal wieder besiegt worden ist, könnt ihr Euch guten Gewissens neuen Aufgaben zuwenden. Wer noch ein paar aktuelle Cheats und Minutips auf dem Rechner liegen hat, sollte diese schleunigst einschieben — wir sammeln schon wieder für das alljährliche Tips- und Tricks-Sonderheft.

Volker

TIP DES MONATS

Eye of the Beholder II

Endlich ist sie da, die langerwartete Fortsetzung des New-Age-Rollenspiels *Eye of the Beholder II*.

Andreas Schmitt aus Bietigheim und sein Kumpel Christian Rastätter verdienen sich mit der Lösung die 500 Dukaten für den Tip des Monats.

Hier einige Tips zum Spielverlauf:

— Man sollte jedes einzelne Feld (siehe Karten) betreten, um an alle Gegenstände zu kommen.

— Außerdem alle Monster töten, da auch diese Gegenstände besitzen können.

— Die Sprüche "Haste" und "Prayer" können sich im

Kampf sehr vorteilhaft auswirken.

— In den Katakomben Level 4 findet man die Magierspruchrolle Remove Curse und das verfluchte Schwert "Hath Kull". Die Rolle nicht verwenden, sondern aufheben und später abschreiben.

Zum Schluß noch eine Liste der verfluchten Gegenstände: Mace "Thumber", Dagger "Yargon", Langschwert "Hath Kull", Langschwert "Hunger", Polearm "Leech" und einige andere Gegenstände ohne Namen.

Lösung:

Wald

Monster: Wölfe

Tempel Level 1

Monster: Kleriker

A-Altar zum Wiederbeleben eines Charakters (funktioniert dreimal).

B-4 Hörner verwenden (man findet sie später).

Katakomben Level 1

Monster: Wachen

A-Magischer Staub (wirkt wie Spruch "Stone to Flesh"; Fäuser zerschlagen).

B-Horn 1 (siehe Tempel Level 1).

Katakomben Level 2

Monster: Spinnen

Katakomben Level 3

Monster: Kleriker, Skeletton-Warriors

A-Horn 2 (siehe Tempel Level 1).

Katakomben Level 4

Monster: Gelatinous Cubes,

Margoyles

Man kann in diesem Level nicht "RESTEN". In dem Raum mit den neuen Druckplatten muß man die Druckplatten x-förmig belegen.

A-Glass Spheres (wie Spruch Feuerball).

B-Horn 4 (siehe Tempel Level 1).

Katakomben Level 5

Monster: Ameisen

A-Horn 3 (siehe Tempel Level 1).

Turn 1 Level 1

Monster: Mantis Warrior

A-Glass Sphere und Mantis Idol (unbedingt mitnehmen, siehe später).

Turn 1 Level 2

Monster: Wasp

Turn 1 Level 3

Monster, Flying Snake, Gas

Spore, Münden in der Wand

A-Rotten Food

B-Mantis Idol

C-nichts

D-Potion

E-Parchment

F-Polearm "Leech"

G-Red Gem

H-5 Rocks

Turn 1 Level 4

Monster: Beholder, Will O

Wisps

Am Anfang bei den Teleportern von verschiedenen Richtungen hineingehen, mehrmals versuchen.

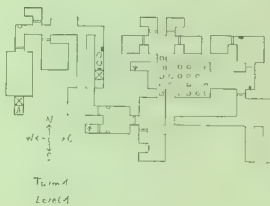
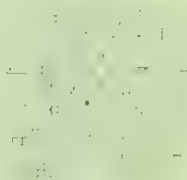
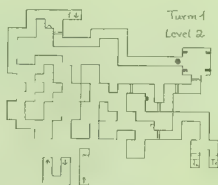
A-Crystal Hammer mitnehmen, dann zu Punkt B gehen. C-Hand auf Podest legen.

Tempel Level 2

Monster: Kleriker

Wenn man nur einen Copperkey hat, muß man am Anfang nach rechts gehen. Man







LIFETIMES

PRESENT-ART

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD legt rvtl ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum Trucks ordern Sie nach Wahl und aus der größten Flotte in Europa. Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum TRUCKER DES JAHRES machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color Disk II), Amiga (PC/CGA/EGA-Herkuless & Grafik), Windows 3.11, IBM PC & Compatibles, Macintosh.

Erhältlich für IBM PC/XT/AT, Amiga 500/505, Atari ST/STE/TT, Commodore 64/128, MS-DOS 3.11, Windows 3.11, Macintosh.

CD-ROM

...kostenloser Katalog mit Anfrage... Händleranfragen erwünscht...

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

Might & Magic III



DM 27,-

Eye of the Beholder



DM 27,-

- * Amberstar (demon)
- * Black Crypt (demon)
- * Dragon Wars
- * Fate-Gates of Dawn (39,-)
- * Pool of Radiance
- * Champions of Krynn
- * Secret of the Silver Blades
- * Secret of the Monkey Island
- * Might & Magic II
- * Indiana Jones and the Last Crusade
- * Captive (1 Mission)
- * Eye of the Beholder
- * Space Quest 4
- * Bane of the Cosmic Forge
- * Death Knights of Krynn
- * Pools of Darkness

- * Amberstar (demon)
- * Black Crypt (demon)
- * Dungeon Master
- * Chaos strikes back
- * Dragonflight
- * Legend of Faerghar
- * Bloodwych Data Disk
- * Secret of the Monkey Island 2
- * Might & Magic III
- * Elvira
- * Bards Tale III
- * Eye of the Beholder 2
- * Kings Quest 1-5
- * Ultima 5+6
- * Larry 1-3/Larry 5
- * Spirit of Adventure

Preise für Kpi-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten. NN DM 8,-. Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpi-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 85110 Fürth

Tel.: 0911/7905102

Computerferien 1992

BASIC * Pascal * GFA-BASIC
Insieme * Desktop-Video

Music & Songs

AMERICAN SPORTS

Das Computercamp
im Schwarzwald

Sofort kostenlosen
Prospekt anfordern

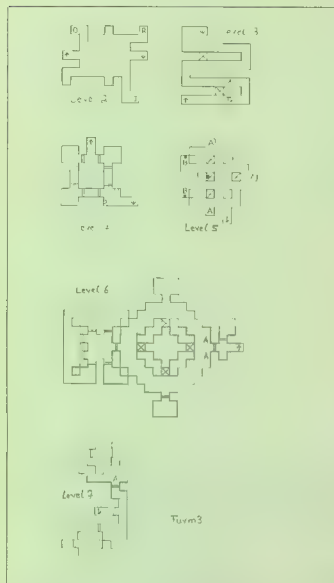
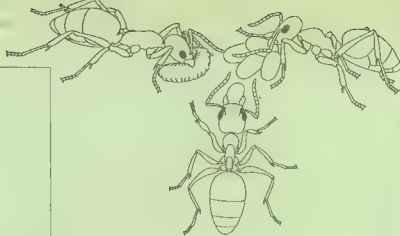
Computer World

IBM-Ausbildung & Computerferien GmbH

7800 Freiburg, Lärchenstr. 6

Telefon (0761) 89 24 50

Fax (0761) 89 24 54 - 874 (0761) 89 24 51



Sim Ant

Die Ameisen kommen! Andreas Fröhlich aus Feldkirchen betätigte sich erfolgreich als Kammerjäger.

Nestbau

Überläßt auf keinen Fall den eigenen Ameisen das Nestbau, denn sie graben oft zu tief. Das hat zur Folge, daß es beim nächsten Regen viele Tote gibt. Meiner Meinung nach ist es am vorteilhaftesten, im oberen Drittel große Höhlen mit höchstens 3-4 Ausgängen zu graben. Nehmt dazu aber auf jeden Fall die gelbe Ameise!

Wird man von den Roten angegriffen, rekrutiert man ca. 15-20 Ameisen, verstopft die Eingänge zum Nest mit je einem Kieselstein und stellt sich zum Kampf. Um alle seine Eingänge rechtzeitig verstopfen zu können ist es wichtig, nur wenige Nesteingänge zu haben (3-4).

Futtersuche

Um Futter ins Nest zu bringen rekrutiert man ein paar Ameisen und begibt sich zur Futterstelle. Dort entläßt man sie wieder. Wenn die Roten die Futterstelle schon entdeckt haben, achtet auf ihren Anführer. Man erkennt ihn daran, daß er meist auf einer Stelle steht und sich nicht rührt. Erledigt ihr ihn, dauert es eine Weile, bis sich die Roten reorganisiert haben. In der Zwischenzeit könnt ihr in Ruhe das Futter in Sicherheit bringen.

Die Ameisenlöwen

Es ist am besten diese Larven zu umgehen, sie lassen sich nur schwer erledigen.

Die Raupe

Versperst ihr ihr mit der gelben Ameise den Weg und rekrutiert ca. 25 Artgenossen. Es dauert zwar eine Weile, aber es geht...

Die Spinne

Die Spinne tötet man am besten nicht. Wählt einfach aus

dem Pop-Up-Menü der gelben Ameise "Exchange" aus und klickt auf die Spinne. Ihre Mandibeln müssen nun gelb sein. Klickt man nun auf die Spinne und läßt die Maustaste gedrückt, erscheint ein kleines gelbes Menü mit folgenden Befehlen:

CHASE. Nachdem man diesen Menüpunkt angewählt hat, klickt man auf eine Ameise, die von der Spinne nun verfolgt wird.

HUNT: Die Spinne jagt selbstständig nach Ameisen.

EXCHANGE: Das gleiche wie bei der gelben Ameise... Die Spinne wird im Edit-Window als auch in der Übersichtskarte wie die gelbe Ameise gesteuert. (Mit der Spinne kann man hervorragend Futterstellen bewachen.)

Angriff auf ein rotes Nest

Greift ein rotes Nest nur dann an, wenn ihr deutlich in der Überzahl seid und Euer Staat einen hohen "Health".

Wert hat. Achtet darauf, daß die gelbe Ameise nicht getötet wird, denn die Folgen sind sehr unangenehm.

Man kann die Roten aber auch mit folgendem Trick angreifen: Wenn man im unteren Drittel des eigenen Nests flüchtig gräbt und sucht, stößt man auf kleine schwarze Löcher. Betritt man sie, befindet man sich im unteren Drittel des roten Ameisenests.

Fullgame-Modus

Vertreibt auf jeden Fall zuerst die Roten aus dem Garten, bevor ihr Euch dem Haus zuwendet. Ist dies geschehen, ist der Rest kein Problem mehr.

Quickgame-Modus

Wenn ihr den Roten sowenig Futter wie möglich laßt, verringert sich ihre Anzahl und ihr "Health"-Wert drastisch.

Die Eroberung des feindlichen Nestes ist nun kein Problem mehr (das gilt natürlich auch für das "Fullgame").

Birds of Prey

Frank Schmidt aus Pirmasens hat sich die Vögel aus *Birds of Prey* etwas genauer angesehen.

Anfänger sollten sich in einer Patrol Mission mit der Flugsicherung anfreunden, da hier oft nicht viel los ist. Wenn ihr Kontakt zu einem Ziel habt, ballert nicht wie wild drauflos, sondern überzeugt Euch, ob es sich auch wirklich um einen Feind handelt. Eigene Leute abzuschießen macht sich nicht so gut in Eurer Akte.

Beim normalen Flug (also wenn ihr keinen Zielkontakt habt) oder beim Abfeuern von Luft-Luft-Raketen könnt ihr das Cockpit eingeschaltet lassen. Bei Bodenangriffen und Kurvenkämpfen solltet ihr es dagegen ausschalten, da es stark die Sicht behindert.

Close Support:

Hier sind die Ziele meistens Panzer. Die besten Flugzeuge sind: Seite A: A-10; Seite B: SU-26. Sie haben die meisten

Außenlastträger und am meisten Munition für die Kanonen. Als Waffen nehmt ihr Hellfire- oder Wasp-Raketen, da sie sehr leicht und gegen Panzer auch recht effektiv sind. Auf Seite B nehmt ihr die AS-14.

Wollt ihr die Bordkanone einsetzen, solltet ihr sehr tief (500 ft) und möglichst direkt auf das Ziel zufliegen. Vergeßt nicht, den Gun-Director-Modus des Radars einzuschalten. Feuer erst, wenn eure Entfernung zum Ziel nur noch 5 km beträgt, alles andere ist Munitionsverschwendung.

Bomber Escort:

Hier kommt es darauf an, immer bei dem Bomber zu bleiben. Deshalb sollte man ein Flugzeug mit großer Reichweite wählen, um nicht aufanken zu müssen. Gegebenenfalls empfiehlt sich die Verwendung eines Zusatztanks. An Luft-Luft-Raketen eignet sich eine Mischung aus Mittel- und Kurzstrecken "Fire and Forget"-Raketen. Falls es sich bei dem Bodenziel um einen Air Control

Tower handelt, tut Ihr gut daran, Antradrarraketen (Harm bzw. AS-9) mitzunehmen, um das feindliche Radar auszuschalten. Abfangjäger sollte man so früh wie möglich attackieren, damit sie nicht dazu kommen, die Bomber zu beschleßen.

Flugzeuge: Seite A: F-14+/F-15E

Seite B: SU-27/Fianker

Air Superiority:

Hier fliegt Ihr Einsätze gegen feindliche Jäger, die oft in der Überzahl sind. Mit Flügelmannern sind diese Missionen sehr viel leichter zu lösen. Um mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen zu können, ist eine große Zahl an L-L-Raketen nötig.

Habt Ihr Euch den feindlichen Zielen bis auf Waffenreichweite genähert, reduziert Ihr den Schub auf den höchsten militärischen Nennwert (Military Thrust). Habt Ihr weitreichende Waffen an Bord, kann es auch vorteilhaft sein, noch langsamer zu fliegen. Als Flugzeuge empfehlen sich auf Seite A: die F-16C und F-18. Geeignete Bewaffnung: zwei Sparrow, drei AMRAAM, zwei Sidewinder, zwei ASRAAM.

Wollt Ihr lieber eine russische Maschine fliegen, seid Ihr mit der MIG-29 und der SU-27 gut bedient. Geeignete Bewaffnung (MIG-29): zwei AA-7, zwei AA-9, zwei AA-2.

Luft-Luft-Raketen:

Prinzipiell sind "Fire and Forget"-Raketen (z.B. AMRAAM) SAR Raketen (Sparrow) vorzuziehen. Fliegt Ihr jedoch eine Mission gegen Flugzeuge, die nur Kurzstreckenwaffen mitführen, könnt Ihr diese abschließen, ohne in Reichweite ihrer Waffen zu kommen. Nehmt daher auch zwei SAR-Raketen mit (falls genug Außenlastträger vorhanden).

Seite A: Die AMRAAM und Sparrow ergänzen sich sehr

gut, die Skyflash ist dagegen nicht zu empfehlen. ASRAAM und Sidewinder sind besser als die Magic. Die Phönix ist natürlich auch sehr gut.

Seite B: Hier sind AA-2, AA-7, AA-9 und AA-10 am geeignetsten. Hat man genügend Platz, ist die zielgenauere AA-11 eine gute Alternative zur AA-2, die jedoch wesentlich leichter ist und eine größere Reichweite hat.

Hat eine Rakete auf Euer Flugzeug aufgeschaltet, laßt sie nahe herankommen, bevor Ihr etwas unternehmt. Je näher sie herankommt, desto intensiver wird der Piepston. Dann zieht Ihr Eure Maschine nach oben und werft je nach Rakete Düppel oder Fackeln ab. Wollt Ihr lieber nach unten abtauchen, so rollt vorher in Rückenlage, denn positive Beschleunigungskräfte führen nicht so schnell zum Blackout. Besonders von hinten anfliegende IR-Raketen stellen eine große Gefahr dar. Sind sie noch nicht zu nahe (das prüft man auf der taktischen Karte nach), ist es vorteilhaft, einen "Immelmann-Turn" (ein halbes Looping, nachdem man in die entgegengesetzte Richtung fliegt) zu machen.

Luft-Boden-Einsätze:

Wenn möglich, sollte man sein Flugzeug mit Luft-Boden-Raketen ausrüsten, da diese erstens zielgenauer sind als Bomben und man sich nicht in die Gefahr begibt, während eines Zielfluges abgeschossen zu werden. Den Autopiloten sollte man so einstellen, daß man bereits 10 km vor dem Ziel in 1000 ft Höhe erscheint. Bei einer Escort-Mission fliegt Ihr einfach per Autopilot zum Bodenziel, der Bomber ist dann auch da. Wollt Ihr die Luft-Boden-Einsätze noch leichter haben und kein Risiko eingehen, schaltet einfach im Grafikmenü die Hügel aus.

Robocod

Martin Melle aus Braunschweig hat ein Herz für alle Fische. Während des Spiels "LITTLE MERMAID" eintippen. Der Bildschirm färbt sich kurz grün und die Tastatur ist mit diesen mehr oder weniger nützlichen Befehlen belegt. C = Auto (geht nur in einigen Abschnitten z.B. Level 2) P = Flugzeug (siehe Auto) B = Badewanne (siehe Auto) F = Flügel (gehen immer) M = Levelauswahlmenü S = Position absichern G = zum Levelanfang zurück-beamen X = zum Exit beamen K = Selbstmord F7 = Screen vergrößern F6 = Screen wieder verkleinern

RETURN = das Sternenschild macht unseren Fisch unverwundbar

Alle Optionen widerruft man durch erneutes Drücken der Tasten.

Fascination

Wer in Cocktail-Visions Erotik-Thriller immer oben liegen möchte, sollte den Empfehlungen von Ulrich Kraus aus Wissen folgen.

Hotelzimmer:

Zuerst öffnet man den Aktenkoffer mit der Kombination "Aargh". Dann nimmt man die Zahnbürste, öffnet die Schublade und steckt den Adapter in die Steckdose, nimmt den Stecker von der Zahnbürste und steckt ihn auf den Adapter. Danach schaltet man die Zahnbürste ein und schaltet sie von 220 auf 110 Volt. Man findet die Ampulle. Danach nimmt man den Stecker der Zahnbürste und den Adapter aus der Steckdose und schließt den Kühlschrank an. Nun gießt man Wasser aus dem Wasser-

behälter in das Eiswürfelfach, legt die Ampulle dazu, schließt den Kühlschrank, nimmt sich das Telefonbuch und wählt die Nummer. Nur so zum Spaß geht man ins Badezimmer, dann in die Eingangshalle.

Eingangshalle:

In der Eingangshalle nimmt man den Telefonschalt aus dem Aschenbecher. Den Schlüsselanhänger gibt man der Empfangsdame. Man bekommt dafür den Kabinenschlüssel für die Umkleidekabine. Jetzt nimmt man die News mit, schaut sich das Journal an und sieht in das Adreßbuch. Man geht in sein Zimmer zurück, wählt die Nummer, die man gefunden hat. Man erhält den Eingangscode für den Quanten Unltd. Empfang und geht nun zum Swimmingpool.

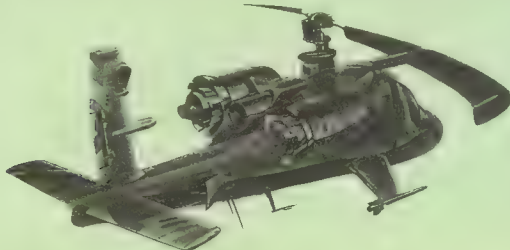
Am Swimmingpool:

Am Pool unterhält man sich mit Prisca und bekommt von ihr eine Taschenlampe. Jetzt gibt man Prisca den Hut und drückt auf den Schalter. Im Pool findet man einen Anhänger. Jetzt bestellt man sich bei Sharon einen Kaffee und nimmt sich ein Stück Zucker mit. Man geht in die Umkleidekabine und öffnet den Schrank mit dem Kabinenschlüssel. Man findet einen Walkman, öffnet das Batteriefach mit dem Telefonschalt und nimmt die Batterie mit. Jetzt kann man zu den Q.U.L. Büros.

Q.U.L. Büros:

In der Stadt angekommen, ruft man die Nummer an, die man in dem Adreßbuch in der Empfangshalle gefunden hat und bekommt die Geheimnummer für den Lift. Jetzt geht man zum Empfang. Man gibt dem Hund das Stück Zucker und nimmt den Schlüssel für die Besenkammer im Parkhaus mit. Dort öffnet man zuerst die Besenkammer, benutzt die Taschenlampe und schließt den Spind. Aus der Tasche des Kleidungsstückes nimmt man die Autoschlüssel mit und geht damit zu dem Auto neben dem Penner. Man benutzt den Schlüssel mit dem Auto und unterhält sich mit dem Penner, von dem man erfährt, daß man gegen den Reifen treten muß, um in das Auto zu gelangen. Im Auto nimmt man sich die Zugangskarte für den Lift. Die Karte benutzt man nun am Tastencode und gibt die Nummern ein, die man beim Telefonieren auf der Straße erfahren hat. So gelangt man zu Sir Jeffrey.

Bei der Statue drückt man auf den Knopf, bei Sir Jeffrey findet man ein Tuch aus Seide,



ins Geheimlabor und von dort zum Kommissar. Den Kommissar überredet man mit den Antworten 2 1 2 1 2 und man kommt ins Badezimmer. Der Mülleimer schaut man zweimal an, um an die Spritze zu gelangen. Im rechten Spiegel-Schrank findet man Schaum, den man mitnimmt. Danach öffnet man das Glas mit den Augen, betätigt den Mechanismus an der Wand und findet einen Zerstäuber, den man öffnet. Jetzt nimmt man die Spritze, füllt sie ins Glas mit den Augen und entleert sie in den Zerstäuber, den man schließt und mitnimmt.

Dem Kommissar sprüht man mit dem Zerstäuber ins Gesicht und kommt so ins Wohnzimmer, wo man das Bild "Nacktheitsraum" berührt und auf den Auslöser drückt. Jetzt kommt man an das Rad, stellt die Vorrichtung ein und gelangt so an die Orgel. Auf keinen Fall die News hinter den Katzen vergessen! Unter dem Mikroskop schaut man sich die Lampe und den Ring an. Nun stellt man das Rad auf das richtige Sternzeichen und spielt die Note, die man auf der Lampe gefunden hat. Schon öffnet sich ein Geheimgang ins Gefängnis.

Hier findet man Kenneth Miller, wenn man dem Gefangenen den Ring an den Finger steckt. Jetzt legt man die fünf News auf den Tisch und zündet sie mit dem Feuerzeug, das man in der Tasche von Kenneth gefunden hat, an. Jetzt hat man das Spiel "geschafft".

Hudson Hawk
(C64)

Tobias Kröhnke aus Essen wandelt auf den Spuren von Bruce Willis in *Hudson Hawk*. Wenn man das erste Level geschafft hat und auf dem Monitor "Please wait, loading" erscheint (der Floppy-Drive darf noch nicht laufen), sollt die "Shift"-Taste mehrmals drücken. Schon hat Hudson ab dem zweiten Level unendlich viele Leben.

Utopia

Ralph Lapp aus Neustadt/
Aisch baute sich sein privates
Utopia

— Als allererstes sollte ein Krankenhaus gebaut und nach der Fertigstellung die Geburtenrate auf "hoch" gestellt werden. Das bewirkt eine schnellere Zunahme der Bevölkerung — Zu Beginn auch die

Steuern auf 20 Prozent stellen. Die höhere Besteuerung mindert zwar die Lebensqualität (LQ), das soll uns aber nicht weiter stören, solange sie nicht unter 30 Prozent fällt. In diesem Ausnahmefall können die Steuern wieder auf 5-10 Prozent zurückgefahren werden.

— Auf dem Stellenmarktdisplay alle Req. Tec. auf 9999 stellen, das erspart das Eintippen der korrigierten Req.Tec.-Zahl nach der Fertigstellung jedes neuen Hauses.

— Beim Auftreten einer Seuche möglichst schnell Krankenhäuser bauen. Falls keine vorhanden sind, rafft die Seuche schnell die Hälfte der Bevölkerung dahin und auch der IQ-Level sinkt.

— Mit dem Steigen der Bevölkerung müssen auch Wohnviertel gebaut werden. Die Ausnutzung der Wohnungen sollte 90 Prozent nicht übersteigen, da sonst wiederum die LQ sinkt.

— Grundsätzlich gilt, daß der Bau von lebensnotwendigen Einrichtungen wie Luft-, Nahrungs- und Energiegeneratoren möglichst vor einer Verknappung stattfindet.

— Ein Teil der Energieversorgung sollte aus Kraftwerken bezogen werden, da bei einem Sonnensturm von den billigen Solargeneratoren keine Energie geliefert werden kann. — Mit der Zeit sollten auch Labors gebaut werden. Je mehr es davon gibt, desto schneller steigt der Tech-Level an. Die Forschungsgeschwindigkeit läßt sich auch durch Investitionen in zivile oder militärische Forschungsprojekte beschleunigen

— Falls Diebstähle oder — noch schlimmer, Morde — auftreten, sollten Sicherheits-HQs gebaut werden.

Bei der Architektur sollte man folgendes beachten: Lebensnotwendige Bauten, wie z.B. die Kommandozentrale oder die verschiedenen Generatoren, sollten sich im Innern der Stadt befinden. Außen herum kann man unwichtigere Einrichtungen, etwa Lagerhäuser, platzieren. So sind die inneren Einrichtungen zumindest gegen feindliche Bodentruppen geschützt.

— Als Abwehrwaffe gegen feindliche Truppen haben sich Raketen bewährt, da sie — im Gegensatz zum Laser — keine freien Flächen benötigen, auch Luftziele treffen und eine große Reichweiten haben. Sie sollten deshalb in einem Ring um die Stadt aufgestellt werden.

KgroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

[illegible]

Sim Ant

[illegible]

ATARI ST

[illegible]

IBM

[illegible]

Sim Ant

komplett deutsch	88,50
------------------	-------

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 5,- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- * POST-NACHNAHME 8,-

Rufen Sie uns an:
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand

— Zum Angriff sollte man auf jeden Fall Panzer benutzen; sie haben eine kürzere Produktionszeit als Raumschiffe und verbrauchen weniger Treibstoff.

— Zur Produktion der Panzer ist ein Waffenlabor für mindestens 10 Panzerfabriken ausreichend. Außerdem müssen noch Minen vorhanden sein (eine Mine ist ausreichend für 2 Panzerfabriken). Beim Bau von Panzerfabriken ist zu beachten, daß genügend Stellplätze für die produzierten Panzer vorhanden sind und sich die Fabrik in der Nähe der feindlichen Stadt befindet, da sonst die Panzer in der Stadt hängenbleiben.

— Auf einen Angriff sollte man so lange verzichten, bis man ca. 30-40 Panzer produziert hat. Dann sollten die Panzer sich an einem Ort in der Nähe der gegnerischen Stadt sammeln und in einer zusammenhängenden Kette angreifen. Falls Gebirge oder ähnliches einen zusammenhängenden Angriff verhindern, müssen die Panzer per Hand mit Hilfe von Sammlungspunkten durch die Engstelle gelöst werden.

— Die Angriffe müssen so lange fortgesetzt werden, bis die Spionageabteilung meldet, daß von der gegnerischen Stadt keine Gefahr mehr droht. Die LQ erhöht sich dadurch um ca. 30 Prozentpunkte.

— Von nun ab sollte das Hauptaugenmerk dem Erreichen einer möglichst hohen LQ gelten. Dabei ist so vorzugehen: Die Steuerrate auf 0 setzen (Einnahmen lassen sich durch den Verkauf von Überschüssen erzielen), Sportstadien errichten, jeden Monat eine Veranstaltung ansetzen und Krankenhäuser bauen.

— Das Erreichen des Spielziels, 80-90 Prozent LQ und damit Utopia, dürfte nun kein Problem mehr sein.

Mad TV (MS-DOS)

Geldprobleme? Ab heute nicht mehr, dank T. und D. Lieblicher aus Wiesau

Geht einfach zur Raumvermietung und verschreibt Euer Studio. Nun mietet Ihr es wieder an. Das hat zur Folge, daß sich die Miete zuerst erhöht und Ihr bei mehrmaliger Wiederholung tief in die Miesen geratet. Nach ein paar Wiederholungen werden Euch allerdings 200000000 \$ gutgeschrieben. Ihr solltet Euch zwischendurch aber mehrmals

den Raumvermieter ansehen, sonst hängt sich das Spiel auf. Haltet Ihr Euch nicht in einem Raum auf und drückt die Taste „J“, dürft Ihr Euch an einem Gag der Programmierer erfreuen.

Starbyte Super Soccer (MS-DOS)

Michael Fritz aus Fuschel am See hat einen Tip für alle Manager parat. Sind Spieler gesperrt oder verletzt, hat man oft Probleme, eine optimale Mannschaft zu stellen. (Oder es sind weniger als 11 Mann einsatzfähig.) Dem kann Abhilfe geschaffen werden: Ist ein Spieler verletzt bzw. gesperrt, so versucht man einfach den Vertrag zu verlängern. Bei einer Ablehnung wird dieser Spieler "geheilt" und kann eingesetzt werden.

Heimdall

Karten und Erklärungen zu neun Inseln der Welt Midgard aus dem Wikingerspektakel Heimdall schickt uns Andreas Krebs aus Bruchköbel. Möge Odin mit Euch sein und Euch an seine Tafel einladen

▲	WARRIOR
■	CREATILE
▲	WIZARD
▲	DWARF
△	DOOR
△	GATE
○	„P.W.“
△	ARCH
■	FOUNTC
■	CHEST
■	SCROLL
■	COIN
■	POTION
■	TRAP
■	BLITON
○	KEY
F	FOOD

5. INSEL



1. INSEL



2. INSEL



4. INSEL



7. INSEL

6. INSEL



8. INSEL



9. INSEL



**Computersoftware
Junker
Telefon 06029/7192**

Artikel	AM	PC
At. Land and Sea	89,00	89,00
Apydia	69,00	-
Battle Isle	76,00	89,00
Bundesliga Pro	76,00	76,00
Clivius	-	94,00
Die Kathedrale	89,00	89,00
Eye of Beh. 2	-	89,00
Formula One GP	80,00	-
Gauntlet 3	76,00	-
Godfather	76,00	84,00
Heart of China	82,00	89,00
Heimdal	76,00	-
Kings Quest 5	89,00	99,00
Knightmare	76,00	-
Larry 5	85,00	89,00
Lemmings Data	64,00	69,00
Lotus 2	64,00	-
Mega Lo Mania	76,00	-
Monkey Island 2	n. B.	89,00
Paperboy 2	64,00	-
Police Quest 3	89,00	89,00
Rail World	89,00	-
Rabocap 3	76,00	-
Soul Crystal	69,00	76,00
Space Quest 4	-	89,00
Strip Poker 2	76,00	32,00
Terminator II	69,00	80,00
Willy Beamish	80,00	89,00
Wetlands	64,00	-
WWF Wrestling	64,00	76,00

Lösungen DM 29,90

Game-Boy, Mega-Drive
und andere Systeme auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

**Kilianstraße 9
8752 Gunzenbach
Telefon 06029/7192**

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR X

SOUNDBLASTER

- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279,-

- SET 1.2 incl. Soundboard 279,-

- K 12 Monitor Cardbus 279,- u. 50-MHz-Monitor

SB-PRO incl. Soundboard 498,-

CD-ROM Laufwerk 798,-

neu: BEST OF

Public Domain & SHAREWARE

ab 3 Mark pro Diskette

Sonderpreis: PC-Kiste

Spezialpreis!!!

Star

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

Hotline new's

Am Graben 2 - W-471 WEIDING

09574-1279 Fax: 1294

8405

**Traum-Preise
für Top-Spiele**

Hier heißt es: Sofort

Bestellen Sie Jetzt!!!

Spiele für MEGA DRIVE alles deutsche Versionen!

Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis	Best.-Nr.	Bezeichnung	Preis
0009	688 Submarine für Mega Dr. dt.	119,00	0041	Starlight dt.	119,00
0011	Arcade Powerball für Mega Dr. dt.	100,00	0042	Street of Rage, dt.	98,50
0012	Bombay Brothers, dt.	89,50	0043	Sword of Vengeance, dt.	119,00
0013	Castle of Illusion dt.	99,50	0044	Thunder Force 2 dt.	89,50
0014	Control Pad zum Mega Drive, dt.	45,90	0045	Typhoon & Earl dt.	18,50
0015	Dark Castle, dt.	89,50	0046	Turkmen dt.	18,50
0016	Demopartide dt.	109,50	0047	Videoabenteuer HART dt.	20,00
0017	Donald Duck Quackshot, dt.	89,50	0048	Wrestle War, dt.	109,50
0018	F 22 Interceptor, dt.	109,50	0049	U-Punk dt.	18,50
0019	Fantasia: Mickey Mouse 2, dt.	99,50	0050	Ale Modulator - DM bitte nachfragen	77,77
0020	Fatal Runaway, dt.	109,50			
0021	Flicky, dt.	75,50			
0022	Golden Axe 2, dt.	99,50			
0023	Hardball, dt.	89,50			
0024	Islands, dt.	89,50			
0025	Jewel Master dt.	99,50			
0026	Kick dt.	89,50			
0027	Kick Dr. Power Football, dt.	89,50			
0028	Shenmue: Michael Jackson's dt.	99,50			
0029	NHL Hockeyday, dt.	89,50			
0030	Onslaught, dt.	99,50			
0031	PDA Ball, dt.	89,50			
0032	Phantasy Star 3, dt.	119,50			
0033	Phelios, dt.	89,50			
0034	Raid Racer dt.	99,50			
0035	Shadow Dances, dt.	99,50			
0036	Shadow of the Beast, dt.	109,50			
0037	Shogun in the Darkness, dt.	119,50			
0038	Sonic the Hedgehog, dt.	89,50			
0039	Soulstar Man, dt.	89,50			
0040	Starlight, dt.	119,50			

SEGA

MEGA Drive incl. Sonic, dt. 389,00

Game Gear Grundgerät incl. Spiel, dt. 279,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,-

(Versand ins Ausland: Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 8,-)

TOP-Jugend: ab DM 200,-. Interns wir partei- u. versandkostenfrei und ab DM 200,- gibt es 3% Skonto!

Bestellung richten Sie bitte an: DDF GAME Verlag | Gutsa, Kampstr. 34/36, W-4850 Dattelnkirchen 2,

Gewerbegebiet, Telefon: 02 29 / 58 88 22 und 58 88 23, Fax: 02 29 / 58 88 24

Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Steigenberger Hotelmanager

In die geheimnisvolle Welt der Manager, Betriebswirte, Buchhalter und Erbsenähler entführt uns Dirk Schönbohm aus Kupferzell: Er zeigt uns, wie man das schnelle Geld machen kann. Danach steht einem Ausflug in die nächste Steuerease nichts mehr im Weg.

Teil 1:

Zuerst sollte man einen Kredit über 200.000 DM aufnehmen. Jetzt kauft man sich die billigste Pension und stellt einen Koch und ein Zimmermädchen ein. Jetzt besorgt man sich vom Makler alle Extras für diese Kategorie. Beim Hotel-service nimmt man alles, außer der Apotheke und dem Arzt. Das Hotel muß nicht immer zu 100 Prozent ausgebucht sein, denn man kann mit 93 Prozent mehr Geld verdienen. Darauf sollte man seine Preise abstimmen. Das Geschäft floriert immer zwischen Dezember und Februar, sowie zwischen Juli und August. In diesen Monaten sollte man am meisten Geld verlangen.

Die Flaute ist in den Monaten September und Oktober. Man sollte immer so viel Geld verdienen, bis man ca. 200 bis 500.000 DM über dem Kaufpreis eines Hotels der nächsthöheren Kategorie liegt, denn man bekommt für sein altes Hotel noch so viel Geld, daß man sich in der neuen Kategorie davon die Extras leisten kann. Die Ausstattung der Zimmer sollte man selber ausprobieren. Spätestens ab der 4. Kategorie sollte man seine Zimmer mit allem ausstatten, was zur Verfügung steht.

Es lohnt sich nicht, einen Detektiv einzustellen, er kostet im Endeffekt mehr als wenn ein Hotel etwas gestohlen wird. Bei den Versicherungen reicht die

gegen Feuer und Wasser. Wenn man sich an diese Tips hält, dürfte das Erreichen des Spielziels kein Problem sein.

Teil 2:

Hier sind noch einige Preise der einzelnen Kategorien, die man für jeden Monat verlangen kann. Die Preise vor dem Schrägstrich sind die für die Einzelzimmer, die dahinter logischweise die für die Doppelzimmer. Dies sind allerdings nur Richtwerte, an denen man sich orientieren kann.

Nova 9 (MS-DOS)

Dank Frank Altenstadt aus Esslingen steht allen Raven-II-Piloten Erleichterung ins Haus. Startet das Spiel doch mal mit "nova SANDMAN". In diesem Modus stehen Euch mehrere Funktionen zur Verfügung:

ALT 1: Pause

ALT 2: Wechsel in andere Level

ALT 7: Stellt Schilde wieder her

CTRL 1 bis 7: Verbessert die Ausrüstung des Raven II.

Celtic Legends

In die Welt der Sagen und Legenden entführt uns Sven Kulkmann aus Schweinfurt.

Hier zunächst die Erfahrungstufen für die Truppen von Eskel. Die Gegner sind genauso gut. Die Zahlen stellen dar, wieviele Erfahrungspunkte man sammeln muß, um einen Punkt in der jeweiligen Eigenschaft zu bekommen:

	Magie	Stärke	Geschick
Soldat	—	1/4	1/2
Ritter	—	1	2
Magier	1	3	3
Zyklop	—	1	1
Engel	2	4	4
Hydra	—	4	4
Erzengel	3	20	20

Hier noch eine Beschreibung der Truppen:
Soldat: Soldaten sollten be-

schützt werden, damit sie an Erfahrung sammeln. Dann können sie zur Bewachung in Schlösser gestellt werden. Erfahrene Soldaten können unter Orks und Magiern kräftig aufpäuschen, besonders wenn man noch keine stärkeren Einheiten herbeizubereiten kann.

Ritter:

Nur am Anfang zum Beschützen der Soldaten zu empfehlen, da sich Erfahrung kaum auswirkt. Also nur zum "Verpulvern" oder zum Bewachen hinter der Front geeignet.

Magier:

Diese Magier eignen sich durch ihr hohes Geschick und ihre phantastischen Magiefähigkeiten zu allen Einsätzen. Besonders zum Bewachen von Schlössern an der Front zu empfehlen (sie sollten aber die Teleportation beherrschen).

Zyklop:

Nicht sehr beweglich, aber durch ihre Stärke können sie zum Bewachen von Schlössern eingesetzt werden.

Engel:

Sie sind leider miserable Magier aber halbwegs gute Kämpfer. Sprüche, die indirekt gezaubert werden, beherrschen sie gut, sind aber nur zur Rückendeckung geeignet.

Hydra:

Ihr Feueratem läßt selbst die härtesten Gegner nicht kalt. Sie sind schnell und tödlich, eine hervorragende Angriffseinheit.

Erzengel:

Ein Erzengel ist nur den Drachen im Kampf unterlegen, aber wenn die Gegner ohne Magier sind, mögen ihnen die Götter gnädig sein! Der einzige Schwachpunkt des Erzengels ist seine Geschwindigkeit.

Strategische Tips:

— Ein Schloß, das massiv angegriffen wird, sollte mindestens von einem Magier der Stufe 10 und einer Hydra verteidigt werden. Dann ist es uneinnehmbar.

— Angriffstruppen für Schlösser sollten mindestens aus 4 Hydren bestehen. Beim Angriff muß man sie so positionieren, daß jedes Feld außerhalb des Schlosses im nächsten Zug erreicht werden kann. Dadurch wird verhindert, daß sich Magiebegabe aus dem Gefahrenbereich teleportieren.

— Man sollte Eskel immer in einem Schloß lassen, denn wenn er sonst von einer stärkeren Truppe angegriffen wird, ist es um ihn geschehen.

— Der Feind verpulvert seine Truppen meist an dem Schloß oder Cromlech, das SOGROM am nächsten liegt. Dadurch

kann man Erfahrung sammeln und im Hintergrund seine Truppen zusammenstellen.

— Wenn man ein Cromlech besitzt, kann man dort seine Truppen hochbringen, denn wenn man einen Schritt heruntergeht und dann irgendwo auf den taktischen Schirm wechselt, sind auf dem Cromlech meistens wieder Eingeborene, die man sich vornehmen kann. Das kann man pro Runde bis zu drei Mal machen!

Taktische Tips:

Laßt Euch nach Möglichkeit niemals außerhalb des Schlosses angreifen, besonders wenn ihr einen starken Magier dabei habt. Wenn es doch geschieht, könnt ihr Glück haben (wenn kein Hexer dabei ist, der die Teleportieren beherrscht) oder auch Pech: Der Hexer teleportiert sich oder einen Krieger auf Euren Magier...

— Beim Verteidigen immer Hügel (am besten einzeln stehend), die ein oder zwei Felder vor dem Feind stehen, besetzen. Die übrigen Kämpfer genau in die mittlere Reihe stellen.

— Wer die Gesetze der Götter mißachtet, der sei gewarnt: Die Toten werden auferstehen und die Mißachtung rächen und Blitz und Donner werden über Euch hereinbrechen.

Zaubersprüche:

Feuerball:

Richtet einen sofortigen Schaden an, der mit der Stufe des Zaubers steigt.

Schwäche:

Wie Feuerball, nur gegen die Stärke eines Gegners. Ungeschicklichkeit:

Wie Feuerball, nur gegen die Geschicklichkeit. Unerfahrenheit:

Wirkt man besten gegen Zauberer. Vergessen.

Kaum zu empfehlen (nur gegen menschliche Gegner). Lähmung:

Guter Spruch, wenn man ihn sich leisten kann. Indirekte Sprüche:

Krankheit: Guter Spruch gegen starke Gegner.

Ansteckend krank:

Nicht zu empfehlen — man wird selbst mehr betroffen als der Feind.

Unsichtbarkeit:

In Verbindung mit Krankheit ist dieser Spruch nützlich. Heilmittel.

Der nützlichste Spruch überhaupt. Es stimmt nicht, wie das Handbuch sagt, daß die Steigerung der Energie nur einen Kampf anhält — sie ist unbegrenzt!

Kategorie 1

Jan	70/90	Juli	70/90
Feb	70/90	Aug	70/90
März	60/75	Sept	50/70
Apr	60/75	Okt	50/70
Mai	60/80	Nov	55/75
Juni	60/80	Dek	70/90

Kategorie 3:

Jan	100/120	Juli	100/120
Feb	100/120	Aug	100/120
März	75/105	Sept	75/105
Apr	75/105	Okt	75/105
Mai	80/105	Nov	80/105
Juni	75/105	Dek	100/120

Kategorie 5:

Jan	125/170	Juli	125/170
Feb	125/170	Aug	125/170
März	115/150	Sept	110/140
Apr	115/150	Okt	110/140
Mai	115/150	Nov	115/150
Juni	115/150	Dek	125/170

Kategorie 2

Jan	80/100	Juli	80/100
Feb	80/100	Aug	80/100
März	60/80	Sept	55/75
Apr	60/80	Okt	55/75
Mai	60/80	Nov	55/75
Juni	55/75	Dek	80/100

Kategorie 4

Jan	115/150	Juli	115/150
Feb	115/150	Aug	115/150
März	115/150	Sept	105/140
Apr	115/150	Okt	105/140
Mai	115/150	Nov	110/140
Juni	115/150	Dek	115/150

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—

2 Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— • (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 • (Amiga, Atari ST)

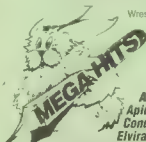
PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt •

298,— • (IBM PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler
Computersoftware

	Amiga	IBM PC	Atari ST	C 64 Data
A Arbus	99,00	V mo	99,00	—
Abandoned Places	V mo	V mo	—	—
Aces of the Pacific *	—	99,00	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
	66,95	V mo	66,95	—
	79,95	V mo	79,95	—
	59,95	—	—	—
B	—	V mo	V mo	—
	69,95	89,95	V mo	—
	79,95	V mo	V mo	—
	74,95	V mo	V mo	—
	66,95	74,95	66,95	V mo
	V mo	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V mo	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,00	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	54,95	—
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruse for a Corpse /dt	64,95	V mo	64,95	—
Danklands /dt	V mo	V mo	V mo	—
	89,95	—	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V mo	V mo	V mo	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Iron 3 /dt	66,95	V mo	59,95	39,95
Quest /dt	—	54,95	—	—
Elvira II /dt	75,95	94,95	V mo	—
	66,95	74,95	66,95	—
	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V mo	78,95	—	—
F	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0	—	99,00	—	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V mo	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	39,95
Gobblers /dt	86,95	66,95	—	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
h.p. 2000 /dt	—	89,95	—	—
h.p. 2000 /dt	79,95	84,95	—	—
h.p. 2000 /dt	74,95	V mo	74,95	—
h.p. 2000 /dt	64,95	V mo	64,95	V mo
h.p. 2000 /dt	54,95	V mo	—	V mo
h.p. 2000 /dt	59,95	—	59,95	39,95
h.p. 2000 /dt	69,95	89,95	—	—
h.p. 2000 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
h.p. 2000 /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V mo	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	82,95	84,95	82,95	—
Knights of the Sky /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	59,95	—	—	—
Knights of the Sky /dt	66,95	—	66,95	—
Knights of the Sky /dt	79,95	84,95	—	—
Knights of the Sky /dt	59,95	74,95	59,95	—
Knights of the Sky /dt	44,95	59,95	44,95	—
Knights of the Sky /dt	—	89,95	—	—
Knights of the Sky /dt	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Mad TV /dt	59,95	V mo	59,95	39,95
Mad TV /dt	69,95	V mo	66,95	—
Might & Magic 3 On: P	79,95	84,95	—	—
PGA Tour Golf /dt	59,95	89,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V mo	V mo	—
Plates /dt	59,95	84,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	V mo	72,95	—
Police Quest 3 /dt	29,95	29,95	29,95	—
Police Quest 3 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Police Quest 3 /dt	59,95	79,95	59,95	—
Police Quest 3 /dt	39,95	39,95	39,95	—
Police Quest 3 /dt	79,95	89,95	79,95	—
Police Quest 3 /dt	72,95	72,95	72,95	—



Amberstar /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Apolya /dt	65,—	Amiga
Conquestador /dt	75,—	Amiga
Elvira 2 /dt	79,—	Amiga
Formula One Grand Prix /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Populous 2 /dt	70,—	Amiga & Atari ST
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,—	IBM PC
Special Forces /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	79,—	IBM PC
Ultima 6 /dt	73,—	Amiga

So könnt ihr gleich bestellen:

Einfach eine Karte mit den gewünschten Produkten ausfüllen und eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken oder den Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5 DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

TELEFON 0 29 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 29 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D-4290 Bocholt

V mo = Vorbestellung möglich

Blutsauger: Wirkungsvoll, aber teuer. Wirkt nicht bei Skeletten und Dämonen.
Göttlicher Zorn:

Nur wenn man genug Magie hat zu empfehlen.
Blitz:

Kaum zu verwenden, da zwei oder drei Feuerbälle dasselbe Ergebnis bringen.
Tödliches Feuer:

Schöner Effekt, aber nur für Verschwender.

Formula 1 Grand Prix

Noch nie war eine Rennsimulation so realistisch wie *Formula 1 Grand Prix*. Peter Meyer aus Walldingen schickt uns seine Ratschläge, die er in harten Rennen überall auf der Welt erfahren hat.

Hier ein paar allgemeine Fahrtricks:

— Es ist sehr wichtig, daß man sein Fahrzeug für jede Strecke individuell einstellt. Macht Euch also bei einer Weltmeisterschaft die Mühe, im Praktische die Einstellungen anzupassen. Manchmal kann man für die Qualifikation wegen der weichen Reifen sogar mit etwas weniger Spoiler fahren, man sollte aber bedenken, daß die Rennreifen härter sind. Im Practice kurz vor dem Rennen solltet ihr nur noch mal alle Einstellungen überprüfen und keine großen Änderungen vornehmen.

— Ein Wort zu den Reifen. Wenn ihr nur kurze Rennen fahrt (bis ca. 20 Runden), dann solltet ihr immer mit den weichsten Reifen antreten, da diese die beste Bodenhaftung haben. Erst bei längeren Distanzen sollte man etwas langlebigere Reifen wählen. Außerdem solltet ihr in der ersten Runde kein allzu großes Risiko eingehen, da die Reifen eine Weile brauchen, um ihre beste Griffigkeit zu erreichen.

— Schlüsselstellen sind eigentlich immer die Kurven, die auf eine lange Gerade führen. Fahrt diese Kurven sauber an, denn wenn ihr gut aus der Kur-

ve heraus beschleunigt, habt ihr gute Chancen, auf der nachfolgenden Geraden innen an den Konkurrenten vorbeizuziehen.

— Fahrt defensiv! Laßt Euch vor allem am Start und auf Stadtkursen nicht zu unnötigen Rangeleien verführen, sie kosten nur unnötig Zeit oder beschädigen den Wagen so erheblich, daß ein Boxenstopp nötig ist. Wartet auf den richtigen Zeitpunkt zum Überholen. Wenn ihr zwei, drei Runden gefahren seid, könnt ihr besser erkennen, an welchen Stellen es genug Platz zum Überholen gibt.

— Bei nassem Wetter sollte man beide Spoiler immer um ca. 5 Grad steiler stellen, um genügend Anpreßdruck in den Kurven zu haben. Regenreifen sind dann natürlich unerlässlich. Fahrt die Kurven bei Regen nicht so eng an, sondern haltet Euch mehr in der Mitte!

Und nun noch ein paar Hinweise zu den einzelnen Strecken:

1. Phoenix:

In diesem Stadtkurs ist ein guter Qualifikationsplatz sehr wichtig. Es gibt sehr wenig Überholmöglichkeiten. Eine Schlüsselstelle ist sicher die 180-Grad-Kehre auf halber Strecke, die sauber angefahren werden muß, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit auf die Gerade zu kommen. Aufgrund der kurvigen engen Strecke sollte man die Gänge eng einstellen und mit relativ viel Spoiler fahren. Die Ein- und Ausfahrt zu den Boxen ist hier unproblematisch.

2. Interlagos:

Diese Strecke sollte man mit wenig Spoiler und recht langen Gängen fahren. Sehr wichtig ist die Kurve 4, die in eine sehr schnelle langgezogene Linkskurve mündet, so daß man am Ende der Zielgeraden auf bis

zu 330 kmh schnell wird. Hier gibt es ausreichend Möglichkeiten zum Überholen, so daß ein guter Startplatz nicht so wichtig ist. Man sollte aber nicht zu schnell aus den Boxen herausfahren.

3. Imola:

Eine relativ schnelle Strecke. Man fährt mit relativ wenig Spoiler und mit hohem 5. oder 6. Gang, um auf hohe Geschwindigkeiten auf den langen Geraden und in den schnellen Kurven zu kommen. Nur in der Schikane "Aqua Minerale" muß man in den 1. Gang zurückschalten. Denkt aber immer an die schlechte Bremswirkung mit wenig Spoiler!

4. Monaco:

Ein sehr enger und kurviger Stadtkurs mit nur einer guten Überholmöglichkeit im Tunnel. Gebt also in der Qualifikation alles! Die Gänge können recht niedrig eingestellt werden, da es fast keine Möglichkeit gibt, den 6. Gang voll auszufahren. Wichtig: Laßt Euch am Start auf keine Rangeleien ein, da es in der 1. Kurve unheimlich eng zugeht! Mit den Boxen verhält es sich genau wie mit der Strecke: eng und kurvig.

5. Montreal:

Sehr schneller Kurs mit eigentlich nur einer schweren 1. Gang-Kurve nach einer langen Geraden und einer schnellen Schikane, die sauber im 5. Gang gefahren werden sollte. Es wird mit sehr wenig Spoiler und langen Gängen gefahren, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit zu kommen. Ihr habt hier ausreichend Möglichkeiten, den Gegner zu überholen, laßt Euch also Zeit! Hier gibt es auch endlich eine Boxenzufahrt, die richtig zum Reifenwechsel einläßt!

6. Mexico City: Wenn ihr die Kurven im mittleren Teil der Strecke gut im Griff habt,

braucht ihr nur sehr wenig Anpreßdruck durch den Spoiler. Auch sonst ist die Strecke sehr schnell, obwohl hier, auch aufgrund der hohen Gänge, sehr viel geschaltet werden muß. Einzig die Boxeneinfahrt zwingt zum scharfen Abbremsen.

7. Magny-Cours:

Zwei kürzere und eine lange Gerade zwingen hier zu recht wenig Spoilereinsatz. Sonst ist die Strecke sehr abwechslungsreich, es ist eigentlich alles geboten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, nach langen Geraden durch spätes Abbremsen in den Kurven zu überholen. Bei der langsamen Boxeneinfahrt kann man durch häufiges Reifenwechseln recht viel Zeit verlieren.

8. Silverstone:

Eine Strecke, die, obwohl man in den langsamen Kurven viel Platz hat und dadurch einige Ausrutscher verziehen werden können, mit etwas mehr Spoiler gefahren wird, um die Idealine besser halten zu können. Trotzdem habt ihr hier Platz genug zum Überholen. Auch hier wurde allerdings eine Schikane in die Boxeneinfahrt eingebaut, damit die Piloten nicht mit einer zu hohen Geschwindigkeit zum Reifenwechsel kommen.

9. Hockenheim:

Der Kurs, der mit dem geringsten Spoiler gefahren wird. Er besteht eigentlich nur aus zwei schwierigen und einer recht leichten Schikane, die aber alle unheimlich genau gefahren werden müssen. Ansonsten verliert man zu viel Geschwindigkeit für die anschließenden Geraden. Man stellt die Gänge sehr hoch ein, um auf den Geraden auf über 320 km/h zu beschleunigen. Eine freundliche Boxengasse erleichtert den Reifenwechsel bei langen Rennen.

10. Hungaroring:

Auf diesem schweren Kurs benötigt ihr viel Anpreßdruck in den Kurven und kurze Gänge, um schnell aus den Kurven zu beschleunigen. Meiner Meinung nach eine der schwersten Strecken, sehr langsam.



[illegible]

TOP-TEN BEST CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH
ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1



SECRET OF MONKEY ISLAND 7
1234 PL
Ampa 79 93
komplett deutsch

2



WING COMMANDER
1234 PL
Ampa 79 93
komplett deutsch

3



CIVILIZATION
1234 PL
Ampa 79 93
komplett deutsch



WING COMMANDER II
1234 PL
Ampa 79 93
komplett deutsch



WING COMMANDER III
1234 PL
Ampa 79 93
komplett deutsch

4	EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95	84,95
5	SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95	74,95 84,95
6	WING COMMANDER 2		89,90
7	LEMMINGS	69,95	69,95 89,95
8	EYE OF THE BEHOLDER 2		84,95
9	ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS		84,95
10	BUCK ROGERS 2 - MATRICH CUBED		84,95



Frank Heldak

ARGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
 SCHEITERN ABHILFE
 Erhalten Sie schnell die Bestellung des "SOFTWARE TEST" und Ihres
 Kompatibilitäts- und Leistungs-Tests. Regelmäßig und kostenlos

Ein heißer Tipp!
 Kompatibilitätstests, Leistungs- und Versions-
 tests von Microsoft, Sun, IBM, Apple, HP, Intel,
 Novell, Lotus, Compaq, Gateway, etc.

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

[illegible]

Handelstranfragen erwünscht!

**Fordern Sie noch heute unser
kostenloses Kundenmagazin mit
umfassender Preisliste an!**

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorname Schenk/Kred.karte	5
Nachnahmeersatz	1

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei neuen Lösungshilfsleistungen ab 45
bei Sozial. Zubeh. und Wunschbelegungen ab 100

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorname Schenk/Kred.karte	2
Nachnahmeersatz	25

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

FRANK HEIDAK

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 - 10,
5000 Köln 1




Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE“
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

L P A PRG TEST ZUB
 L P A PRG TEST ZUB
 L P A PRG TEST ZUB
 L P A PRG TEST ZUB

Kundenanfrage (kostenlos)

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

sie den anderen Sendern zu entziehen, bedient man sich am besten der Schilder-manipulation an der Hinweistafel. So gelangt zum Beispiel die Wäsche und die Feuchtigkeit einer Wäscherei in ein Filmarchiv, wird ein Nachrichten- oder Filmstudio zum Anschlagsopfer der sich im Sender befindlichen verfeindeten Freien und Volksrepublik, oder das Büro eines Rivalen wird zum Tätigkeitsfeld eines Psychiaters...

Doch auch die Computerrivalen kommen schnell auf solche Ideen, und wenn man nicht aufpaßt, ist man selbst das Opfer und hat kein Archiv, Film- oder Nachrichtenstudio mehr, während Verrückte vor dem eigenen Büro Schlange stehen!

Um das Beste aus den erworbenen Filmen herauszuholen, habe ich eine Liste der optimalen Sendezeit aufgestellt, denn — wie bereits erkannt — läuft Kultur am Spätabend (23.00) besser als etwa um 18.00. Vorsicht: Filme die mit einer "FSK 18" (Freiwillige Selbstkontrolle, nicht unter 18 Jahren) versehen sind, sollten nicht vor 21.00 gesendet werden, sonst macht man Bekanntheit mit den lieben Beamten und bekommt den Film entzogen, evtl. droht sogar noch eine Strafe.

Blues Brothers (Amiga)

Wer sich zusammen mit den beiden Helden schon mal einen anderen Level ansehen möchte, sollte den Tip von Daniel Ray aus Holzwickede beherzigen, bei der Spielerauswahl die Buchstaben "HOUQU" eintippen und anschließend eine Zahl für den Level drücken.

Allen Breed (Amiga)

Christian Budnik aus Bremen hilft allen Amiga-Besitzern, die ihre liebe Not mit der außerirdischen Brut haben.

Tippt einfach während des Spiels "ETULEBZ" ein, schon seid ihr einen Level weiter.

Civilization

Ein Weltreich wurde bisher noch nie an einem Tag erschaffen. Michael Fischer aus Duisburg hat es geschafft und meldet sich als König des Planeten zurück.

Globale Strategie: Welteroberung. Zu Beginn die TAX-RATE auf 0 Prozent TAXES/100 Pro-

zent SCIENCE stellen. Wichtig ist, zunächst die gesamte Insel, auf der man sein Spiel beginnt, zu bevölkern. Dazu die erste Stadt früh errichten und MILITIA bauen, um die Insel zu erkunden. Dann bei jeder Stadt wie folgt verfahren, bis die gesamte Insel erschlossen ist: Jede Stadt zunächst mit einer PHALANX sichern, dann je zwei SETTLER-UNITS bauen; die erste Einheit baut an anderer Stelle eine andere Stadt, die zweite wird zum Ausbau der Infrastruktur ihrer Heimatstadt eingesetzt.

Sollte sich auf der Insel schon eine Stadt des Gegners befinden, so schnell wie möglich angreifen — so hat man die frühe Chance, eine ganze Zivilisation zu vernichten. Mit Angriffen sollte man aber zumindest so lange warten, bis CHARLOTS zur Verfügung stehen (nötig: WHEEL).

Dann jede Stadt zusätzlich durch eine weitere PHALANX-UNIT absichern und so lange CITY-IMPROVEMENTS (zunächst GRANARY und BAR-RACKS bauen), bis MAP-MAKING entdeckt wurde. Dann so bald wie möglich in einer gut entwickelten Hafenstadt eine TRIEMER bauen; in nahegelegenen anderen Städten SETTLERS zur Besiedlung neuer Inseln) oder Offensivstreitkräfte (zur Eroberung freier Städte auf unentdeckten Inseln) bauen und zu gegebener Zeit auf das Schiff laden. Mit



der TRIEMER die Insel umschiffen und nach unentdeckten Landmassen suchen. Ist eine neue Insel gefunden, zunächst ein Stück weiter an ihrer Küste entlangfahren um sicherzugehen, daß es keine zu mickrige Insel ist. Dann Schiff entladen und Städte gründen bzw. angreifen.

Ist die Insel unbewohnt, wieder so verfahren wie oben beschrieben. Ansonsten die erste Stadt auf der neuen Insel gut absichern (am besten durch Offensivkräfte in Bereitschaft = SENTRY) und genügend Offensivseinheiten bauen und/oder einschiffen, um die Eroberung der Insel voranzutreiben. Hierzu kann man auch kurzzeitig 100 Prozent TAXES

verlangen und den Bau der Truppen durch Geld beschleunigen. Kann man aufgrund der eingeschränkten Bewegungsfreiheit der TRIEMER (muß ihren TURN in Ufernähe beenden) keine neuen Inseln entdecken, gilt es, mit Hochdruck an der Entdeckung der NAVIGATION zu arbeiten (dazu nötig sind: ASTRONOMY, MYSTICISM, MATHEMATICS, MASONRY und CEREMONIAL BURIAL).

Wenn möglich, sollte man in den gut entwickelten Städten Wissenschaftler einsetzen. Mit Hilfe der NAVIGATION kann man eine SAIL-UNIT bauen, mit der man alle MEERE befahren kann.

Ist man mit der TRIEMER oder SAIL-UNIT an einer neuen Insel angekommen, so schnell wie möglich wieder beladen (z.B. durch Zurückfahren zu einer bevölkerten Insel) und weitere Landmassen suchen, um sich schnell auf möglichst vielen anderen Inseln festzusetzen, damit sich die anderen Völker nicht ungestört entwickeln können. Im CHIEFTAIN-Level werdet ihr so schnell die Oberhand gewinnen, da Eure Gegner sich relativ träge entwickeln.

Eure Städte sollten nach Möglichkeit über TEMPLE, BARRACKS und GRANARY verfügen. Ist dies gewährleistet, nur noch Offensivseinheiten produzieren, zu Krisenherden schaffen (oder verschiffen) und den Gegner angreifen, bis nur noch eine einzige gegnerische Stadt existiert. Schwächt diese Stadt so lange durch Angriffe, bis sie fast zerstört ist (kann man gut erkennen, wenn man zuvor durch einen DIPLOMAT eine Botschaft = EMBASSY errichtet hat: Wenn der Gegner nur noch über eine Militäreinheit verfügt, mit den Angriffen fortfahren; am besten vorher zur Sicherheit abspeichern).

Vernichtet Ihr die Stadt, ist CIVILIZATION für Euch zu Ende und der CIVILIZATIONSCORE fällt vergleichsweise bescheiden aus. Daher läßt man die Stadt vor sich hinvegetieren und entwickelt die eigene Zivilisation weiter.

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte man als Herrschaftsform MONARCHY gewählt haben, um unbeschwert angreifen zu können. Da dies nun nicht mehr nötig ist, wird es Zeit auf DEMOCRACY umzustellen, um die Steuern und die Entwicklungsfähigkeit erhöhen zu können. Doch demokratisch geführte Menschen sind sehr anspruchsvoll und so wird jede

Stadt erst einmal in CIVIL ORDER verfallen (was nach einer REVOLUTION durch die entstehende ANARCHY üblich ist). Um die Unzufriedenheit in erträglichen Grenzen zu halten, sollte man vor der REVOLUTION folgende Dinge sicherstellen:



— Alle unbrauchbaren Militäreinheiten ausmustern (DIS-BAND)

— Alle Städte nach Einheiten durchsuchen, die aus anderen Städten stammen. Diese dann aus ihrem SENTRY- oder FORTIFY-Modus "erwecken" und ausmustern oder als zu der Stadt zugehörig deklarieren (=H-OME-Funktion).

— Darauf achten, daß in keiner Stadt überflüssig viel Militäreinheiten vorhanden sind (in der Demokratie wird zu große Militärpräsenz nicht gern gesehen). 2-3 MUSKETEERS/RIFLEMEN reichen pro Stadt aus, wenn kein starker Gegner mehr vorhanden ist. Damit ist man vor Barbaren sicher.

Jede Stadt sollte besitzen: GRANARY, TEMPLE, evtl. COLOSSEUM und, wenn die RELIGION schon entdeckt wurde, CATHEDRAL. Sind diese Dinge nicht vorhanden, trotzdem auf DEMOCRACY stellen, hohe TAXES verlangen und Bau der CITY IMPROVEMENTS vorantreiben.

Eine ausgewogene LUXURY/TAXES/SCIENCE-Kombination finden, die genügend Geld abwirft (ausloten mit der Einnahmen/Ausgaben-Statistik: F5-TRADE ADVISOR) und trotzdem neue Techniken und glückliche Bürger zuläßt (z.B. 10/50/40 oder 20/40/40).

Tip: erst kurz vor dem Spielende die LUXURY-Rate auf 100 Prozent stellen, so erzeugt man eine Menge glücklicher Bürger und das ist gut für den SCORE.

Von nun an läuft es eigentlich von allein. Es empfiehlt sich, alle Städte in den AUTO-Modus zu schalten (die dauernden Vollzugsmeldungen nerven gewaltig!), bis das APOLLO-PROGRAMM installiert ist (hier muß man den Bau des Raumschiffes wieder selbst

planen. Ist alles gut gelaufen, solltet ihr noch satte 200-250 Jahre Zeit haben, um Euer Volk zu entwickeln. Eure Aufgabe besteht eigentlich nur noch darin, mit SETTLERS herumzuwuseln um Eisenbahnen zu bauen und Luftverschmutzung und Kampfspuren in der Infrastruktur zu beseitigen. Das Raumschiff erst im letzten Moment starten und kurz vor der Ankunftszeit die LUXURY-RATE hochschrauben.

Allgemeine Tips:

— Wissenschaften:
— Die Wissenschaften sollten zunächst in folgender Reihenfolge erforscht werden.

1. THE WHEEL
2. BRONZE WORKING
3. ALPHABET
4. MAPMAKING
5. MASONRY
6. CEREMONIAL BURIAL
7. MATHEMATICS
8. MYSTICISM
9. ASTRONOMY
10. NAVIGATION

Sollte Euer Volk am Anfang des Spieles noch nicht über POTTERY verfügen, dies nach Entdeckung von MAPMAKING einschieben

— Während der Eroberungsphase sollte man sich durch die CIVILOPEDIA der Militäreinheiten wühlen.

Städteplanung:

Für die obengenannte Welt Eroberungstaktik ist es von großer Bedeutung, wie groß die Insel ist, auf der Euer Spiel beginnt und wie schnell ihr neue Inseln per Schiff entdeckt. Eure Chancen stehen entsprechend schlecht, wenn ihr auf einer Insel beginnt, auf die gerade mal zwei Städte passen, denn so ist Euer Entwicklungspotential stark eingeschränkt und es dauert viel zu lange, bis ihr die erste

TRIEME-UNIT bauen könnt. Außerdem sollte bei aller Eile darauf geachtet werden, daß vor allem die erste Stadt in günstiger Nahrungs- und Rohstofflage gebaut wird.

— Keine Energie darauf verschwenden, Weltwunder zu bauen! Wenn ihr die obengenannte Welt Eroberungsstrategie befolgt, erobert ihr nach und nach alle Städte mit Weltwundern und für noch fehlende bleibt immer noch genug Zeit

— Darauf achten, daß sich auf jeder Insel zumindest eine Stadt mit Seezugang befindet, um Kriegs- und Transportschiffe einsetzen zu können.

— Will eine Stadt sich nicht recht entwickeln oder kann sie ihre Einheiten nicht versorgen, muß man mit SETTLERS aus anderen Städten helfen, die Infrastruktur zu verbessern oder aber diese SETTLERS zur Bevölkerung der schwachen Stadt addieren (ADD TO CITY = +B).

— Auf gute Straßen- (möglichst Eisenbahn-) Verbindungen zwischen den Städten achten. So kann man z.B. ein Transportschiff in einer Hafenstadt mit Truppen aus anderen Städten schnell beladen oder anderen Städten schnell bei Luftverschmutzungen zur Seite stehen. Von besonderer Bedeutung sind die Verkehrswege bei der "Angriff-ist-die-beste-Verteidigung"-Strategie (s.u.), wo es auf gute Beweglichkeit der Truppen ankommt.

— Daran denken, daß gegnerische Einheiten und Städte immer nur dann angezeigt werden, wenn sie sich in Sichtweite einer Eurer Truppen befinden. Das kann bedeuten, daß sich an einer Stelle, die auf der Weltkarte leer erscheint, inzwi-

schen eine gegnerische Stadt befindet. Generell heißt das: Die Karte selbst und der Kartenausschnitt zeigen immer nur die Verhältnisse an einer Stelle, wie sie beim letzten Besuch vorlagen (z.B. auch Größe und Infrastruktur gegnerischer Städte). Also ab und zu vermeintlich leere Landmassen besuchen, um eure Karte zu aktualisieren!

Kampftaktik:

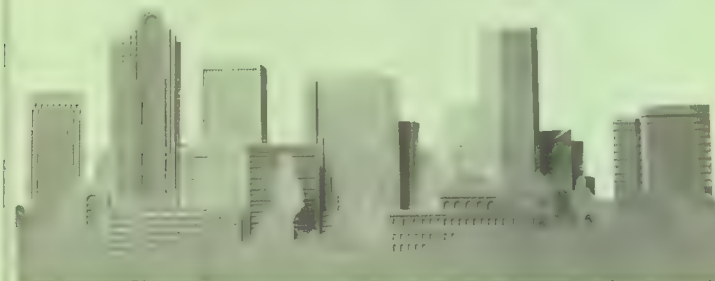
— Bei Angriffen auf gegnerische Einheiten oder Städte nie mit einem einzigen "Klumpen" von z.B. 12 Einheiten angreifen, sondern den Gegner von möglichst vielen Seiten bedrohen. So vermeidet ihr, daß bei einem Erstschock des Gegners alle eure Einheiten auf einen Schlag vernichtet werden. Der Verteidigungswert vergrößert sich nämlich nicht merklich, wenn ihr mehrere Einheiten "stapelt".

— Sind schon Kriegsschiffe verfügbar, erobert ihr feindliche Hafenstädte am besten folgendermaßen. Beladet ein oder mehrere Transportschiffe mit Offensiv-einheiten und segelt in Begleitung von einem oder mehreren Kriegsschiffen zu einer feindlichen Hafenstadt. Landet mit Euren Bodentruppen direkt neben der Stadt (daran denken: Nicht in einem Klumpen!). Will ein Abgesandter des Gegners Frieden schließen, möglichst darauf eingehen, um einen gegnerischen Erstschock zu vermeiden. Im nächsten TURN greift ihr die Stadt mit den Kriegsschiffen so lange an, bis eure Flotte vernichtet ist — oder die Fehlermeldung erscheint, daß Manneinheiten keine Städte einnehmen können. Nun können eure Bodeneinheiten die Stadt leichter einnehmen. Um-

gekehrt heißt das aber auch, daß ihr eure eigenen Hafenstädte besser schützen müßt als Binnenstädte. Sind noch starke Gegner vorhanden, sollten strategisch wichtige Seewege und Meerengen sowie Positionen in unmittelbarer Nähe von starken gegnerischen Hafenstädten mit Kriegsschiffen besetzt werden. Hierzu eignet sich aufgrund seiner großen Schritt- und Sichtweite der CRUISER vorzüglich. Stellt dieses Schiff in Bereitschaft (SENTRY) und eventuelle Bewegungen von Manneinheiten des Gegners in seiner Reichweite werden angezeigt. Im Hinterhalt sollten sich einige BATTLESHIPS und CARRIER befinden, die dann die entdeckten Flotten des Gegners angreifen (um den Gegner nicht zu verlieren evtl. mit dem CRUISER verfolgen). Ebenso kann ein BATTLESHIP vor den eigenen Küstenbereichen vor unliebsamen Überraschungen schützen.

— Gegnerische Einheiten, die sich gerade im FORTIFY-Prozess befinden (erkennbar am kleinen "f" im Truppen-Icon), sind besonders leicht verwundbar. Ist noch ein starker Gegner vorhanden, zur Verteidigung Eurer Städte Offensiv-einheiten ringförmig um die Stadt oder in der Stadt selber anordnen und in Bereitschaft stellen (SENTRY). Nähert sich ein Feind Eurer Stadt, die Truppen "aufwecken" und so positionieren, daß sie den Gegner angreifen können, falls er näherkommt (eigene Schrittwerte bedenken).

— Es kann böse Folgen haben, die Verteidigung einer Stadt zu vernachlässigen. Wenn der Feind sie erobert, stiehlt er Euch eine Wissenschaft. ww



MEGA-LO-MANIA

Mega-lo-Mania erfreut sich bei Euch großer Beliebtheit. Deshalb hier noch einmal in aller Ausführlichkeit Tips und Ratschläge von Christian Timpe aus Berlin.

— Wie man bereits früh merken wird, ist ein Vorsprung im Technologielevel gegenüber dem Gegner stets von Vorteil. Deshalb sollte man möglichst früh den Technologielevel anheben (durch zahlreiche Erfindungen), da die Kämpfe dadurch leichter zu gewinnen sind.

— Insgesamt gibt es zwei verschiedene Taktiken, wie man die Eroberung einer Insel beginnen kann. Zum einen mit unbeschränktem Bevölkerungswachstum und zum anderen durch pausenlose Anheben des Technologielevels.

Selbstverständlich lassen sich die beiden Taktiken an den Notwendigkeiten des Levels variieren. Besonders in höheren Levels sollte man jedoch größeren Wert auf den Technologievorsprung legen, da die Kämpfe mit den Gegnern sonst zu großen Problemen werden. In den unteren Levels genügt es, mit großen Armeen auf die Mitstreiter loszugehen, doch diese Taktik wird mit der Höhe des Levels immer beschränkter.

— Bevor man richtig mit der Eroberung einer Insel beginnt, sollte man sich zahlreiche Dinge überlegen. Darunter natürlich besonders:

1. Wo liegen die Rohstoffe?

Ist die Menge dieser Plätze stark beschränkt, sollte man sich diese Flächen bereits frühzeitig aneignen. So schließt man aus, daß einen der Gegner mit Waffen überstürzt und man selbst ohne Verteidigung dasteht. Ist die Menge der Rohstoffe praktisch unbegrenzt, so muß man zwischen den Punkten "Ausbreitung unter allen Umständen" und "Hoher Technologielevel" unterscheiden. Empfehlenswert ist hier natürlich der Mittelweg.

2. Wo liegen die Gegner?

In den mittleren Levels (ab 2 Mitspieler) kann ein Partnerschaftsabkommen mit einem Gegner äußerst wichtig sein. Besonders auf Inseln mit we-

nig Fläche sind Verträge unabdingbar. Dabei muß man genau abwägen, wann und mit wem ein solches Abkommen geschlossen werden soll. Stellt sich heraus, daß ein Gegner besonders stark ist und damit beginnt(!), viele Flächen zu besiedeln, muß man rechtzeitig mit einem solchen Gegner einen Vertrag schließen. Das verhindert zwar zwischen durch die eigene Ausbreitung, jedoch auch die des übermächtig werdenden Gegners. Diese Zeit der Partnerschaft sollte dazu genutzt werden, den eigenen "Haushalt" zu verbessern. Das betrifft Erfindungen, Produktion und Bevölkerungszahl.

Danach wird das Bündnis wieder gelöst und man kann wieder einige Eroberungen durchführen oder den ehemaligen Partner direkt angreifen (natürlich nur, wenn Ihr Aussicht auf Erfolg habt!).

Prinzipiell ist zunächst einmal der am nächsten gelegene Gegner der größte "Feind". Auf ihn sollte man besonders gut achtgeben, um etwaige schnelle Angriffe frühzeitig zu erkennen.

— Im Verlauf des Spiels kommen noch viele weitere Probleme hinzu. Kommt es zu einem Bündnis zwischen zwei stärkeren Computergegnern, so ist es verständlicherweise besonders schwierig, sich der Angriffe zu erwehren. Zunächst sollte man ein Bündnis mit dem verbleibenden Gegner eingehen und dann eine besonders starke Abwehr aufbauen. Sind keinerlei Bündnisse mehr möglich, bleibt nur noch situatives Handeln.

— Durch Bündnisse ist man auch in seiner eigenen Ausbreitung beschränkt. Möchte man trotzdem neue Gebiete erwerben, sollte man wie folgt vorgehen:

Zunächst kündigt man das Bündnis und schickt seine (möglichst starken) Truppen in das Zielgebiet. Dort beginnt man mit der Errichtung einer Festung. Ist dieser Vorgang beendet, kann man zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

A. Man siedelt die Leute an weiteren Flächen an und versucht somit, in kürzester Zeit über viele Gegenden zu verfügen.

B. Man läßt seine Leute wo sie sind und baut die Festung aus. In jedem Fall sollte man nach Beendigung unbedingt versuchen, mit einem neuen

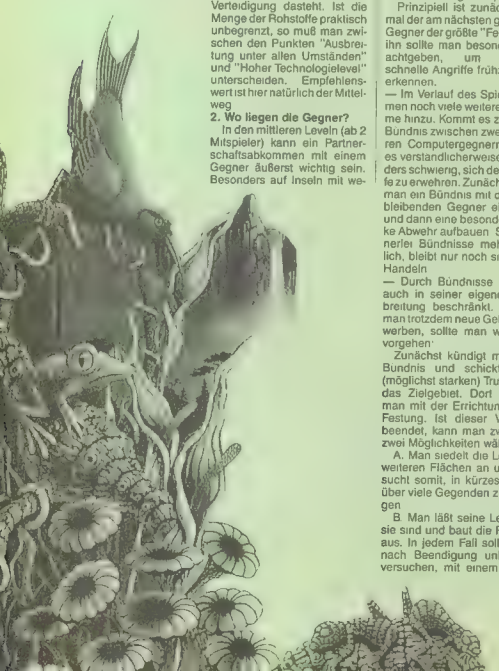
(oder dem alten) Mitspieler ein Bündnis zu schließen. Dabei hat natürlich der Spieler, der Weg B gewählt hat, gewisse Vorteile. In vielen Fällen ist ein neues Abkommen möglich. Allerdings sollte man sich in schwierigen Situationen darüber im klaren sein, daß dies möglicherweise nicht funktioniert und man dadurch erhebliche Probleme bekommen kann. Diese Gefahr muß man individuell bekämpfen.

— Als ein guter Anfang für die mittleren und schwereren Levels hat sich folgende Vorgehensweise bewährt.

Zunächst sollte man eine Bevölkerung von über 40 Leuten haben. Diese Leute werden dann zunächst dazu gebraucht, alle weiteren Gebäude (Fabrik, Entwicklung, Rohstoffe) zu errichten. Danach sollte man einen Großteil von ihnen zum Abbau der Rohstoffe benutzen. Und zwar nicht für alle Rohstoffe, sondern nur für die, die man für die Produktion von Verteidigungswaffen benötigt. Diese Information erhält man durch das Ansehen der "Blaupausen" in einem vorangegangenen Spiel. Dadurch, daß man sich auf bestimmte Rohstoffe konzentriert, können die Verteidigungswaffen bereits frühzeitig erfunden und später produziert werden. Zum Erfinden und Produzieren wird selbstverständlich die Anzahl der Arbeiter, die die Rohstoffe abbauen, reduziert, so daß genügend vorhanden sind, um flott weiterzukommen.

Danach kann ihre Zahl wieder leicht erhöht werden. Ist dieser Vorgang abgeschlossen und verfügt man über eine Verteidigung, dann kann es an das Erfinden der Angriffswaffen gehen. Man sollte sich ruhig gleich die modernsten vornehmen, auch wenn es etwas länger dauert (bis zu drei Umdrehungen). Das bringt im Endeffekt mehr. Hat man auch diese Zeit relativ unbeschadet überstanden, kann man sich auf das "normale" Geschehen konzentrieren und beispielsweise etwas für das Bevölkerungswachstum sowie für weitere Waffen und Produktionen tun.

— Wenn man in den Bereich der Nuklearwaffen gerät, sollte man sich über einige Dinge im klaren sein. Einfach eine Atombombe "rüberschicken" geht meistens nicht, weil der Gegner sich mit Anti-Atombomben ausgestattet hat. Deshalb gilt besonders ab diesem Zeitraum (1980), daß man besonders die eigene Verteidigung



im Auge behält. Es gibt jedoch ab diesem Zeitpunkt ein paar Inseln, bei denen genau das umgekehrte Verhalten möglich ist. Alles in die Angriffswaffen stecken und zuletzt an die Verteidigung denken. Beim Herausfinden dieser Inseln hilft nur Probieren. Ansonsten ist aber eine gute und intakte Verteidigung die "halbe Miete" bei diesem Spiel.

— Vor allem in den oberen, nach längerem Spielen jedoch auch in den mittleren Levels kommt es zum Problem des Fehlens von Rohstoffen für die Waffenproduktion.

Deshalb gilt es, schlagkräftige Armeen loszuschicken, statt einzeln kleiner. Das gilt vor allem für Fälle, in denen nur

durch Flugzeuge feindliche Territorien erreichbar sind und kleine Anzahlen von Flugzeugen nur als Kanonenfutter für den Feind dienen. Aber auch bei großen Spielfeldern, bei denen große Mengen von Landkämpfen notwendig sind, besteht die Gefahr, das kostbare Material zu verplempern. Hier ist Konzentration gefragt, besonders wenn der Feind sich bis zu den Zäunen aufgerüstet hat und an dem gleichen Problem wie oben genannt hängt und regungslos nur auf Verteidigung aus ist (leider ist unentschieden hier nicht gewonnen).

— Bei Kämpfen sollte man stets auf die Überlegenheit in Sachen Technologie bauen.

Wie oben bereits erwähnt, ist dies auch in den oberen Levels extrem wichtig. Keinesfalls darf man hier den anderen hinterherhinken! Deshalb immer versuchen, modernstes Material zu produzieren und neu zu entwickeln.

— Bis zur Epoche des Nuklearentzalters sollte man auch etwas für die Wiederaufbauarbeiten beschädigter Gebäude tun. Dadurch kann man nämlich entscheidende Kämpfe gewinnen! Beispielsweise, wenn die eigene Burg wieder einmal belagert ist und die Produktion der neuen Wunderwaffe noch keinen Einsatz zulässt. Ohne Instandsetzung würde im dümmsten Fall die Fabrik zugrunde gehen und damit wäre alles

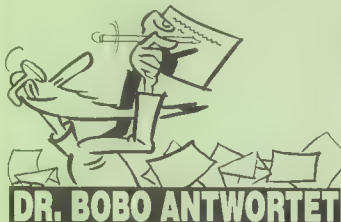
verloren. So jedoch kann man dem entgegenwirken und genug Zeit gewinnen, die Waffe fertigzustellen.

Insgesamt ist dieser Punkt jedoch weniger wichtig als Verteidigungswaffen zu bauen; sie sollten den Vorrang haben.

Noch ein letztes Wort zur 9. Epoche (Start im Jahr 1980):

Es ist zwar schön, wenn man alle drei Inseln überstanden hat, jedoch enorm ärgerlich, wenn man danach feststellen muß (oder vom Programm gemeldet bekommt), daß man keine Leute mehr für den finalen Kampf übrig hat.

Deshalb: sparsam mit der Bevölkerung im 9. Level umgehen und viel Glück für den Endkampf! vw



Fate — Gates of Dawn

Franz Reinhard aus Sinn-Fleisbach hat Probleme mit einem Steinwächter. Der harte Bursche läßt ihn nicht mehr passieren. Beim ersten Mal war er noch gnädig und hat ihn in den zweiten Level teleportiert, nachdem er seine Fragen beantwortet hat. Im zweiten Level ist er dann wieder über die Fluchttreppe raus. Wenn er jetzt wieder nach unten geht, verschwindet der steinerne Wächter, obwohl er seine Fragen richtig beantwortet. Wer weiß, wie man den Burschen etwas zugänglicher machen kann?

Ranx

Kai Lüder und Stefan Jordan aus Brodersdorf haben folgendes etwas ungewöhnliches Problem: In der 48. Spielminute explodiert Ranx der Kopf. In New York im Hotel haben sie eine Magnetkarte bekommen, mit der sie im zweiten Stock die letzte Tür rechts öffnen kön-

nen. Hinter der Tür findet sich bald ein Labor mit Professor. Was hat es mit dem Burschen auf sich? Weiß er das richtige Mittelchen, um die extremen Kopfschmerzen des Helden zu vermeiden oder haben die Beiden unterwegs etwas übersehen?

Super Mario World

Patrick und Björn Gronich aus Braunfels sitzen schon im ersten Geisterhaus fest. Sie sind zwar mit Mario auf den blauen Power-Block gesprungen und haben jede Menge Münzen eingesammelt, finden aber leider nicht den passenden Ausgang. **Die Antwort:** Auf den Powerblock hüpfen und dann nicht durch die blaue Tür marschieren, sondern durch die braune die sich am Levelende befindet.

The Immortal

Peter Reich aus Leverkusen hat eine Frage, die sicher ein Rollenspielkollege beantworten kann.

Um in das dritte Level zu gelangen, muß man drei Diamanten in drei Kreise mit je vier Öffnungen legen. Den Raum am Ende des zweiten Levels hat er gefunden, leider hat er nur zwei Diamanten (Eingang Level 2 und Diamantenschleifer). Wo findet man den dritten Klunker und in welcher Kombination muß man sie in die Kreise legen?

The Simpsons

Max "Bartman" Mihm aus Biebertal sucht im vierten Level (bekommt ihr von Theos) einen Kamm. Kann jemand eine Karte schicken, auf der alle Exit-Schilder eingetragen sind?

Spellcasting 101

Falko Rademacher aus Borchum hat auf der Insel der verlorenen Seelen bereits 79 Seelen erlöst, fünf im Meadow, sieben im Forest, acht im West of House, 16 im Living Room, sieben in der Kitchen, sieben im Attic, zehn im E-Keller, sieben im Sound Studio, sechs in den British Isles und sechs am Fluß. Wieviele sind noch übrig und wo findet er sie? Kann ein Seelenfänger weiterhelfen?

Die Antwort zu Shining in the Darkness

Rainer Hinterberger aus Memmingen beantwortet die Frage von Peter Böttger. Er war auf der Suche nach den Bestandteilen der "Arms of Light". Hier die genauen Fundstellen: Helm = Level 3, 29 East/9

South, Shield = Level 3, 1 East/9 South, Blade = Level 4, 11 East/5 South, Armor = Level 5, 9 East/5 South.

Das Wasser für den Brunnen bekommt man auf die folgende Weise: Zuerst muß man Morred besiegen (Level 4, 7 East/14 South), dann den Cell Key besorgen (Level 4, 9 East/13 South). Mit diesem Schlüssel kann man nun Prinzessin Jessa befreien (Level 4, 5 East/13 South). Nach der Rückkehr ins Schloß füllt Jessa ein Gefäß mit ihren Tränen. Dieses "Vial of tears" (bekommt ihr von Theos) muß man am Becken in Level 5, 4 East/26 South benutzen, um Hitpoints und Magicpoints vollständig aufzufüllen.

First Samurai

Robert Pfeifer aus Fürth ist im zweiten Level von First Samurai steckengeblieben. Er hätte gerne von Euch gewußt, wo im zweiten Level man die "special objects" verwenden muß. Sie sehen übrigens aus wie ein Faß mit Wasser drin.

Die Antwort zu Castle Master

Uwe Griegat aus Oberhausen beantwortet die Frage von Anatol Wuwer. Dem fehlte der Schlüssel für die Türe in der Kornkammer.

Hier hilft nur der alte Zugbrückentrick. Ihr stellt Euch auf die heruntergelassene Brücke und werft einen Stein auf den Schalter links an der Wand. Schwupps, werdet ihr durch die Luft katapultiert und landet auf dem Dach der Kirche. Dort liegt der Schlüssel genau vor Euren Füßen.

Die Antwort zu Countdown

Axel Müller aus Meiningen beantwortet die Frage von Falko Knotsch aus Halle. Der saß im Gefängnis fest und bekam die Tür nicht auf.

Nachdem man alle Gegenstände in der Zelle aufgesammelt hat (den Draht am Fenster nicht vergessen!), sich das Demo angesehen und ausgiebig mit dem Wärter gesprochen hat, versucht man mit der Tasse (lag unter dem Bett) die Wanze an der Wand einzufangen.

Diese gibt man dann dem Wärter, der sehr erfreut über diesen Snack ist. Danach verläßt er uns mit dem Versprechen, etwas Eßbares auszutreiben. Tatsächlich steht nach einiger Zeit ein Tablett vor der Tür. Leider ist der Fraß ungenießbar. Dafür solltet ihr das Messer vom Tablett nehmen. Damit läßt sich das Fenster öffnen, ihr steigt auf den Sims, geht zum übernächsten Fenster und klettert hinein. Mehr wird nicht verraten. Noch ein kleiner Hinweis: Die Puppe, die man im Schlafsaal findet, sollte man unbedingt in das Bett legen, um den Wächter abzulenken.

Die Antwort zu Conquest of Camelot

Sandro Trovato weiß des Rätsels Lösung und hilft damit Oliver Seme aus der Patsche:

When I am ... glove
When set loose ... arrow
When young ... wine
You can see ... mirror
You heard ... echo
If you break ... heart
If a man ... snail
I drive man ... Gold
I am seen ... blue

I am always ... fire
I am only ... sieve
I go around ... wheel
I turn around ... key
Until I am ... time
We ght in ... ship
Three lives ... water
My life can ... candle
Lovely and ... pearl
To unravel ... riddle
At the sound ... music
All about, but ... air
Bright as ... waterfall
Each morning ... shadow
Glittering ... icicle

Sind alle Rätsel gelöst, wird man bei dem Versuch, an den Steinen vorbeizugehen, in die Ruine von Glastonbury teleportiert.

Black Crypt

Andreas Tucks aus Bleska-stel hat gleich einen ganzen Sack voller Fragen, die förmlich nach einer Komplettlösung schreien.

Wie kommt man im vierten Level durch den Ring der Schädel (Eingang zur Diebesgilde)? Wo findet man die "Mask of Truesight" und die vier Schlüssel für die vier Türen am Anfang des vierten Levels? Was muß man dem goldenen Gesicht im dritten Level zeigen und wo findet man den roten Schlüssel, den man für die Tür nördlich der Treppe zu Level 2 benötigt?

Die Antwort zu Police Quest I

Oliver Spata beantwortet die Frage von Daniel Schweizer. Der hatte Probleme mit Sweet Cheeks im Gefängnis. Nachdem ihr die Dame ausgiebig geküsst habt, kommt ihr mit folgenden Worten zum Erfolg: "Help me with the hotel operation". Danach sind alle Probleme für's erste aus der Welt geschafft.



Dragonflight

Thalions Evergreen fordert immer aufs neue die tapferen Helden heraus. Auch Michael Riedl aus Biebertal hat zwei Probleme mit dem prima Rollenspiel. Was macht er mit Naldurs Zettel? Wie bekommt er das Dungeon auf, welches sich im Labyrinth des Drachentals befindet.

Mechwarrior

Roy Simon hat Probleme mit einem etwas älteren Spiel. Er hat so gut wie alles erledigt, hat das Paket nach "Dustball" geliefert, Kearny in der Bar getroffen und Griez für die 200.000 C-Bills getötet. Eine offene Frage bleibt: Wann und Wo findet man Natasha? Welcher Mechwarrior hat die Dame schon gefunden?

Great Courts II

Eren Basar aus Lübeck startet eine Karriere als Tennis-crack und möchte sich für das Masters in Frankfurt (2 Mio. \$) qualifizieren. Wie viele Turniere muß man gewinnen, um teilnehmen zu können?

Final Fantasy Legend 2

Game Boy Freak Beat Fuchs aus Ittingen kommt in seinem frischgekauften Rollenspiel nicht weiter. In dem ersten Dorf nach Apollon World sagt ihm der Wirt im Restaurant, er soll die Jukebox bedienen um weiterzukommen. Jetzt hat er schon sein Geld in den Automaten geworfen, doch nichts passiert. Wer kennt die richtige Melodie?

Leisure Suit Larry 3

Larry Laffer wird wohl noch in hundert Jahren seine Fans foppen. Christoph Schilling aus Ostermündingen hat es auch erwischt: Er möchte sich gern aus dem Inselgras einen Rock basteln, nur leider findet er das Gestrüpp nirgendwo. Diese Frage dürfte Euch keine Probleme machen.



DR. BOBO ANTWORTET



Nintendos Game Boy wurde anscheinend vom Rollenspiellieber erfährt. Letzten Monat flatterten dermaßen viele *Final-Fantasy-2*-Lösungen in die Redaktion, daß man meinen könnte, der putzige Handheld verdrängt den PC vom Rollenspielschrein. Seid also bitte nicht allzu deprimiert, wenn Eure mühevoll zusammengeschriebenen Lösungen nicht veröffentlicht werden — wir können nicht 23mal dieselbe Lösung abdrucken. Noch eine Bitte in eigener Sache: Falls möglich, schickt umfangreiche Komplettlösungen auf Diskette im Word-Format (MS-DOS). Ihr würdet uns damit eine

Menge Abtipparbeit ersparen. Das soll allerdings nicht heißen, daß wir handschriftliche Lösungen nicht mehr beachten; auf Diskette wäre es halt nur etwas angenehmer.

Davon abgesehen, werdet Ihr, im Gegensatz zur *VIDEO GAMES*, längere Lösungshilfen in der *POWER PLAY* nur recht selten finden. Unser Hauptaugenmerk liegt weiterhin bei Paßwörtern, Cheats und kurzen Tips.

Kling

Final Fantasy Legend 2 (Game Boy) Teil 2

Nicht nur der zweite Teil der Lösung wartet hier auf den Final-Fantasy-Spieler, sondern auch wunderschöne Karten von Thomas Giltzner aus Kraling.

Dragon Race World

In der Stadt im Westen veranstaltet Apollo ein Riesenfest: Ein Drachenrennen, deren Teilnehmer MAGI einsetzen. Ihr nehmt am besten den kleinsten niedlichen Drachen, den keiner reiten will. Kurz vor dem Ziel greift Euch die letzte Mannschaft an, dessen MAGI (b.c.d.d) den Zugang zur nächsten Welt öffnet.

Little Japan

In der Stadt südlich der Säule macht Euch eine Horde wildgewordener Hatanotos an, die von einem zweiten Angriff Hana's (Tochter des Detektivs) abgehalten wird. Dankbar besucht Ihr sie in der Wohnsiedlung östlich der Stadt und erfahrt vom Tode ihres Vaters und vom Bananenschmugglerring. Sie will ihn rächen, und Ihr helft

bereitwillig. Der Händler in der Stadt erzählt Euch verärgert, daß die nächste Ladung im Schiff am südlichen Hafen wartet. Dort angekommen, hat Hana den Kahn schon inspiziert. Nach einigem Hin und Her begleitet Ihr Hana zum Gerich, um Echigoya anzuklagen. Doch das Schiff ist leer, Echigoya frei. Zurück in Hana's Haus versteckt Ihr den verwundeten Kane vor der Polizei und steigt mit Hana in Echigoya's Laden ein. Heimlich hört Ihr ein Gespräch mit. Ihr stürmt hinein und werdet wie erwartet angegriffen. Greift der erste Held mit TANK an, gehen fast alle Attacken der Schlägertruppe ins Leere. Danach macht Ihr Euch mit Taro auf den Weg zum westlich gelegenen Bungalows des Sho-gun. Liegt er am Boden, erscheint sein Vater und tritt persönlich gegen Euch an. Er ist sehr empfindlich gegen normale Waffen und Angriffszauber, aber immun gegen STONE und DEATH. Mit dem DRAGON-Schild könnt Ihr Euch gut schützen. Nun noch die MAGI-Steine und... **Dungeon World**

In der ersten Truhe des Nasty-Dungeons lagert schon ein MAGI-Stein. Im weiteren Teil gibt's jede Menge Waffen

TIP DES MONATS

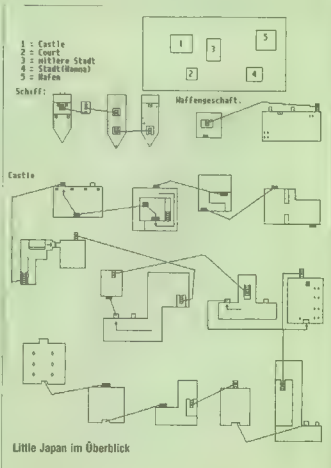
kreuz nach oben. Nun sollten die Glockchen aus dem Lautsprecher läuten (tun sie es nicht, probiert's noch einmal). Fangt nun ganz normal an zu spielen und drückt "Start" (Pause). Jetzt nur noch "Select", "A" und "R"-Taste gleichzeitig drücken, und im unteren Bildschirmbereich (genauer: unten links) erscheint die Nummer des Levels. Mit dem Steuerkreuz läßt sich nun jeder der 17 Level anwählen. Mit "Start" bestätigt Ihr Eure Eingabe und ab geht's zum Alien-Rupfen.

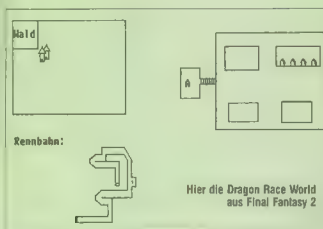
Super R-Type (Super Famicom)

Der Tip des Monats geht an Thomas Kling aus München für seine Level-Anwahl zu *Super R-Type* auf dem Super Famicom. Während Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft (vor Spielbeginn), drückt Ihr zuerst neunmal die R-Taste und dann neunmal das Steuer-

Ninja Gaiden (Game Boy)

Ein Soundmenü, bei dem Ihr die letzten Musikstücke des Game-Boy-Actionspiels *Ninja Gaiden* genießen dürft, ohne es durchspielen zu müssen, kommt von Thomas Hägler aus Bretzlin. Haltet im Titelbild einfach A und B gedrückt und schließt die Sache mit einem herzhaften Klopfer auf die "Start"-Taste ab. Viel Spaß beim Abrocken!





und Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Das Verlies mit dem MAGI-Stein wieder verlassen. Dem Geist mit "Ja" antworten.

Odins World
Kämpft Euch durch den Walthalla-Palast bis zu Odin vor und demonstriert ihm Eure Stärke. Odin ist immun gegen HYPER, STONE und DEATH, aber nicht gegen die normalen Angriffszauber, FLARE, NUKEBOMB und GLASS-Schwert. Nachdem Odin tot ist, könnt Ihr

ihn nicht mehr wiederbeleben. MAGI erhält Ihr, stellt Ihr Menge **Dark World**.

Hier hält Apollo nun den letzten MAGI-Stein in seinen Händen. Nachdem Ihr seinen Gefährten plattgemacht habt, zaubert Apollo alle Eure Freunde herbei und will Ihr Leben gegen die MAGI eintauschen. Ihr geht notgedrungen darauf ein. Jetzt trefft Ihr Euren Vater und erfahrt allerhand Neues. Zusammen rüstet Ihr Euch im westlichen Dorf richtig aus und

kämpft Euch bis zum Bewacher des letzten MAGI-Steins vor. Gegen HYPER und DEATH ist er immun. Bevor Ihr gegen Apollo antretet, ordentlich Erfahrungspunkte sammeln und gut bewaffnen. Alle Magier sollten einen HEAL-Stab halten und einen im Gepäck haben.

Central Palace

Hier harzt Apollo seiner Eliminierung. Er ist immun gegen STONE, HYPER, DEATH, normale Angriffswaffen und Nahkampfwaffen. Mit FLARE, NUKBOMB, GLASS-Schwert und Fernwaffen guckt er aber schon angstlicher aus der Wäsche. In den ersten drei Runden soll drauffahren. Verandelt er sich, jodelt Ihr Euch um: Vater und ein Magier benutzen jede Runde einen HEAL-Stab, während die anderen weiterprügeln. Atomisiert Ihr seine Rüstung, gibt's eine nette Überraschung (Vater tot — doch nicht tot — Isis kommt — Erdbeben...).

Auf der folgenden Reise sollte das Monster ordentliche Angriffszauber bekommen. Isis benutzt am besten immer den verteidigenden MAGI-Stein.

Am Ende steht ein Lift und östlich davon zwei Maschinen, von denen Ihr eine als letzten Gegner demonstrieren müßt. Sie stört sich nicht an DEATH, STONE und HYPER, ist aber gegen normale Angriffe wehrlos. Zuerst die vier Kanonen wegputzen und dann das Gerüst. Zwischendurch des offenen HEAL benutzen, um die Charaktere wieder aufzurufen.

Nach der Schlacht unterhaltet Ihr Euch mit Isis, nehmt den Aufzug und genießt die Endsequenz! Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt's geschafft.

GG Aleste (Game Gear)

Das versteckte Soundmenu von **Galvanic Gunner Aleste** für das Game Gear fand Jean-Reiner Jung aus Bleckede. Ihr drückt im Titelbild Knopf 1 und 2 sowie "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr der Musik ganz entspannt lauschen, ohne Euch dabei mit diversen Feinden abgeben zu müssen.

SEGA

MEGA DRIVE

Heffins (ip)	49
Atomic Robokat (ip)	49
Dangerous Seed (ip)	49
Crackdown (ip)	49
Dick Tracy (ip)	49
Ka Ge Ki (ip)	49
Shadow Dancer (ip)	50
Mayo Hunter Yoko (ip)	50
Out Run (ip)	50
Jowie Monster (ip)	50
Zero Wing (ip)	50
Marvel Land (ip)	50
Mega Trux (ip)	50
Cynoid (ip)	50
Hambo II (ip)	50
Fantasia (ip)	50
Crossed Swords	50
Sonic the Hedgehog (ip)	50
Quack Shot (ip)	50
Jaypaw Pro 2	50
Caddy Pack	50
Cartridge Softpack	50
Game Adapter	50

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (ip)	49
GG Shinobi (ip)	49
Griffin (ip)	49
Out Run (ip)	50
Nina Garden (ip)	50
Au Backer (ip)	50
Devil (US)	50
Donard Duck (ip)	50
Sonic the Hedgehog (ip)	50
GG Aleste I (ip)	50
Geo to Gear Cable	50
Netzeit	29
Note Gear	49

dynatex

ATARI LYNX

Blue Lightning	69
Electrocap	69
Crux Challenge	69
Gates of Zendoon	69
SlimeWorld	69
Scimitar	69
Quack Shot (ip)	69
Jaypaw Pro 2	69
Caddy Pack	69
Cartridge Softpack	69
Game Adapter	69

NEO GEO

NAM 1075	79
Jay Joy Kid	79
League Bowling	79
Michigan Lord	79
Top Players Golf	79
Baseball Stars	79
King of the Monsters	79

Pactand	79
ARB	79
Turbo Sub	79
Scrapyard Dog	79
Overpowered Flag	79
Viking Child	79
shido	79
Hard Driving	79
Robotron	79
STJ'n Runner	79
Bit & Ted	79
Awesome Golf	79
Cyberball	79
Xyloba	79

Nintendo

Legion (US)	149
Double Dragon II	149
Thunder Spirits (ip)	149
John Madden (US)	149
Fire Pro Wrestling (ip)	149
Dimension Force (ip)	149
Formation Soccer (ip)	149

The Super Spy	279
Cyber Up	279
Songoku	279
Ninja Combat	279
Bugs Journey	279
Ghost Pirates	279
Alpha Mission	279
Burning Fight	279
Crossed Swords	279
Super Baseball 2020	329
Eight Man	329
Robo Army	329
Trash Rally	329
Fatal Fury	329

SUPER FAMICOM

Legion (US)	149
Double Dragon II	149
Thunder Spirits (ip)	149
John Madden (US)	149
Fire Pro Wrestling (ip)	149
Dimension Force (ip)	149
Formation Soccer (ip)	149

Fortified Zone	59
Hunt for Red October	59
Burgertime Deluxe	49
Grandia I	59
Dixie Tokis	59
Mega Men	59
Mickey Mouse	59
Catnap	49
Snoopy's Magic Show	49
Thru	59
Go Go Tank	59
Navy Seals	59
Robocop	59
Robocop II	59
Sneaky Snakes	59
Pachmen	59
Gauntlet II	59
Terminator II	59
Double Dragon	59
Bubble Bobble	59
Mysterium	59
Marius Mission	59
Solomonic Club	59
Super Mario Land	59
Dr. Mario	59
Castlevania	59
VWVF Superstars	59
Turbo	59
Netzeit	29
Lightbox	49

Nintendo GAME BOY

Nina Garden	69
Bugs Bunny II	69
Double Dragon II	69
The Simpsons	69
Turman	69
Battletoads	69
Final Fantasy Adventure	69
Final Fantasy Legend II	69

dynatex

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich a. J.
Anrufbestellung

dynatex

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden
möglich a. J.
Anrufbestellung

Telefon: 0231/556140 oder 573233 - Telefax: 0231/521553

Handelanfragen erwünscht



Toejam & Earl (Mega Drive)

Ein paar nützliche Hinweise zum Mega-Drive-Spiel *Toejam & Earl* fand Christian Schiller aus Diez heraus. So gibt es schon in Ebene 1 zwei weitere Inseln, die mit allerlei feinen Geschenken und einem Extra-Level winken. Die Insel oben rechts birgt sechs Geschenke, während das unten links gelegene Eiland weitere zwei Präsenten und den Eingang zu Ebene 0 versteckt. Ihr kommt jedoch nur mit den "Icarus Wings", den "Rocket Skates" oder mit zwei "Innertubes" (Gummienten) zu den versteckten Inseln. Laßt Ihr Euch nun in das leere Loch der unteren Insel fallen, seid Ihr auf Ebene 0 angekommen. Am dortigen Limonadenstand bleibt Ihr kurz stehen und sackt so ein Extraleben ein. In der Badewanne läßt sich beliebig oft die eigene Energie auffrischen. Springt Ihr von der Ebene, landet Ihr auf der höchsten von Euch erreichten Ebene. Im weiteren Spiel erweist sich dann die "Badewannen-Tankstelle" als äußerst nützlich.

Die erste Ebene von Toejam & Earl

X = Geschenk



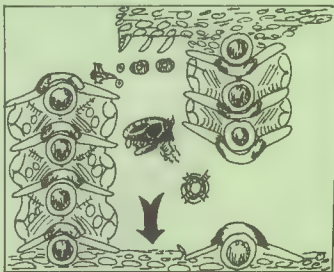
Fahrt hoch, Ebene 1



hier unten fällt Ihr in Ebene 0 hinab



Eine wunderschöne Zeichnung zu Nemesis auf dem Game Boy



Nemesis (Game Boy)

Den Eingang zu einem Geheimlevel der Game-Boy-Balerei "Nemesis" fand Harald Rüdle aus Esslingen. Ziemlich am Ende des vierten Levels wartet "Re-Bone" zwischen zwei Säulen. Habt Ihr ihn plat-

gemacht, stellt Euch an die Stelle, wohin der Pfeil zeigt (knapp über den Boden) und wartet, bis die Stelle fast aus dem Bild scrollt — flupf — huch! — Bonuslevel.

CODES FÜR SKWEEK AUF DEM GAME GEAR

LEVEL CODE	LEVEL CODE	LEVEL CODE	LEVEL CODE
1 ----	26 AJGP	51 JGJI	76 APGF
2 AAJ	27 JJPB	52 APAP	77 JPPH
3 JJL	28 CAEG	53 JPJB	78 OGEM
4 AACG	29 LANI	54 AGCI	79 LGNO
5 JALE	30 ACEG	55 JGLK	80 EAAE
6 AJCL	31 JCNI	56 ANCB	81 NAJG
7 JJLN	32 ALEP	57 JPLD	82 EIAN
8 CAAC	33 JLNH	58 COAI	83 NJJP
9 LAJE	34 AGCI	59 LOJK	84 EACC
10 ACAC	35 JCPE	60 AERI	85 NALJ
11 JCJE	36 ALGB	61 JENK	86 EJCP
12 ALAL	37 JLPD	62 ANEB	87 NJLB
13 JJLN	38 CCEI	63 JNND	88 GAAC
14 CCAB	39 LCNK	64 AEGK	89 PAJ
15 JCLG	40 ABAE	65 JBPH	90 ECAG
16 ALCN	41 JRJC	66 ANGD	91 NCJI
17 JLLP	42 ANAN	67 JNPF	92 ELAP
18 CCAB	43 JNJP	68 CEEK	93 NLJB
19 LCJG	44 AECC	69 LEYN	94 SCCI
20 AABE	45 IELI	70 AGEK	95 NCLA
21 JANG	46 ANCP	71 JONM	96 ELCB
22 AJEN	47 INLB	72 APED	97 NLLD
23 JJNP	48 CEAG	73 JPNH	98 OCAJ
24 AAGG	49 LELI	74 AGGM	99 PCJK
25 JAPI	50 AGAG	75 JOPO	100 ENDEMO !!!!!

Skweek (Game Gear)

Die 99 Paßwörter zum Game-Gear-Skweek schrieb sich Manuel Alfonso-Ulrich aus Grünstadt auf und sandte sie uns zu. Viel Spaß beim "skweeken" durch nunmehr anwählbare 100 Level

Turrican (Mega Drive)

Ein verstecktes Menü mit feinsten Einstellmöglichkeiten fand Lucas Strube aus München. Geht zuerst ins normale Option-Menü und hältst das Steuerkreuz nach unten (gedrückt halten). Geht nun folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

Roger Rabbit (Game Boy)

Die Paßwörter zu Roger Rabbit auf dem Game Boy stammen von Andreas Weiß aus Freinsheim

Szene 2 — DLT3QYBY
Szene 3 — GPLDMSRC
Szene 4 — MMCGFWXJ
Szene 5 — BGQTVKJP
Szene 6 — RTJBWN43

Rolling Thunder 2 (Mega Drive)

Wer die Paßwörter aus der letzten POWER PLAY schon ausprobiert hat, darf sich auf zehn weitere freuen. Das Spiel ist jetzt erheblich schwerer und auch farblich

anders gestaltet. Herausgefunden hat die recht lustigen "Paßwortsätze" Maik Krautscheid aus Norderney. Viel Spaß beim "etwas anderen" Rolling Thunder.


Level 01 — A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Level 02 — A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Level 03 — A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Level 04 — A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Level 05 — A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Level 06 — A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Level 07 — A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Level 08 — A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Level 09 — A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Level 10 — A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Level 11 — A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

ZAPP

TEL 06131-614100

Proove The System

Sega Mega Drive



Sega CD-ROM
Mega Drive dt.

Game Gear

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

POWER-GAMES

Der neue Videospieleversand im Kreis Aachen

MEGA DRIVE-SPIELE AB 49,00 DM

ACHTUNG:

Ab Ende März: **NEUE TELEFONNUMMER:**

Tel./Fax: 02405/83940

02405/83940

Bitte Wandansage beachten !!!!!!!!!!!!!

Weitere Systeme auf Anfrage!

Laufend Neuerscheinungen für alle Systeme, rufen Sie uns an!

POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 W. Isen

Weitere Angebote auf Anfrage

Tel. 02405/93940

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

IMPORTE NEUHEITEN



FLASHPOINT

Elektronik & Spiele

Vertriebs GmbH

Hamburger Straße 68

2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

GAME GEAR

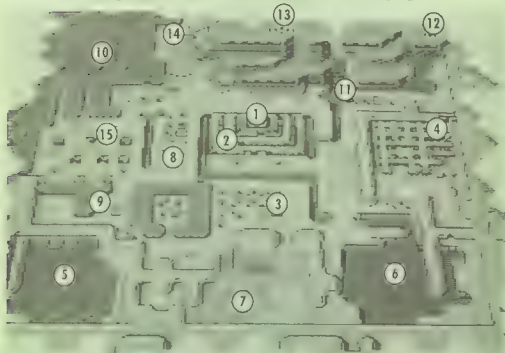
Two Crude Dudes us 99,94	Space Harrier pp 49,94
J.M. Football '92 us 89,94	Sonic the Hedge. pp 64,94
Thunderforce III us 99,94	Donald Duck pp 64,94
California Games us 99,94	Axe Battler pp 54,94
Ring of Power us 119,94	Mickey Mouse pp 59,94
Phelios pp 49,94	Ninja Gaiden pp 49,94
Mickey Mouse pp 79,94	Mappy Land pp 54,94
Super Shinobi pp 79,94	G-Loc pp 54,94
Golden Axe II pp 89,94	Out Run pp 49,94

Händleranfragen erwünscht
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 40 97

Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Mega Drive ist ein Warenzeichen von Sega.
Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten AS Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse

Tip aus der Redaktion: Zelda 3



Und weiter geht's mit den Geheimnissen des Japan-imports *Zelda 3*. Heute entführen wir Euch in die mysteriöse Schattenwelt, die den Großteil des Spiels beansprucht. Die meisten Landschaftsmerkmale von Hyrule sind auch hier wiederzufinden. Auf den ersten Blick haben sich nur ein paar Kleinigkeiten geändert — diese haben es aber in sich. Für die wichtigsten Orte in der Schattenwelt haben wir Euch in aller Kürze einige entscheidende Tipps zusammengestellt.

mh

Teil 2:

die Schattenwelt

1. Die Pyramide. Habt Ihr den Oberbereich im Königspalast von Hyrule erledigt, startet Ihr hier in der Schattenwelt. Auch der große Showdown mit dem letzten Oberbereich findet an dieser Stelle statt.

2. Hier befindet sich eine geheimnisvolle, brüchige Steinplatte. Leider widersteht die Platte allen Zerstörungsversuchen. Nur mit einer Spezialbombe, die Ihr später im Spiel kaufen könnt, läßt sich die Platte zerstören. Dahinter findet Ihr das Schattenpendant zur Zauberecke aus Hyrule. Die Schattenfelle verwandelt einige Gegenstände: Aus dem vorletzten Schwert (Nummer 3) wird der beste Säbel, aus dem normalen Bogen wird ein Silberner.

3. In Hyrule ist dieses Gebäude Euer Haus. In der Schattenwelt befindet sich in dem Haus ein Bombenhändler. Habt Ihr den siebten Dungeon erledigt, könnt Ihr hier die Superbombe kaufen, um die Steinplatte an der Pyramide zu sprengen. Die Bombe läuft Euch immer hinterher und bleibt erst stehen, wenn Ihr Euch sehr schnell wegbewegt. Laßt Ihr die Bombe allein, sprengt Sie sich nach ein paar Sekunden selbst in die Luft.

4. Der erste Dungeon in der Schattenwelt. Um hineinzukommen, müßt Ihr unter den Bäumen hindurchwandern. Die möglichen Gänge sind mit ein wenig Mühe zu erkennen.

5. Zu diesem Labyrinth kommt Ihr nur über einen Umweg. Laßt Euch in Hyrule von dem Wetterhahn (Ihr erinnert Euch an die Flöte und den Hahn im Dorf) in die linke untere Ecke transportieren. Ihr seid nun auf dem Bergmassiv. Hebt den rechten Stein hoch — Bingo! Ein Teleporter in die Schattenwelt taucht auf. Seid Ihr in der Schattenwelt, müßt Ihr am Eingang des Dungeons (ist entsprechend markiert) nur das passende Magiesymbol benutzen und der Eingang öffnet sich.

6. Auch dieses Labyrinth läßt sich nur über den Umweg nach Hyrule erreichen. Schwimmt in Hyrule zu der Insel in der Mitte des Sees. Hebt hier wieder den rechten dunkelgrünen Stein

hoch. Auch hier taucht ein Teleporter auf, mit dem Ihr direkt an den Dungeon-Eingang transportiert werdet.

7. Noch ein Labyrinth. Wie in den anderen, ist der Eingang nur mit einem kleinen Kniff zu öffnen. Geht nach Hyrule und öffnet hier das Schleusentor. Jetzt wieder zurück in die Schattenwelt und rein ins Dungeon. Der vormals überschwemmte Zugang ist jetzt frei.

8. Das Haus des Schmieds. In diesem Haus befindet sich in Hyrule normalerweise der Schmied. In der Schattenwelt ist es leer. Habt Ihr den Gehilfen des Schmieds aus der Schattenwelt nach Hyrule gebracht (siehe Nummer 9), findet Ihr hier eine blaue Schatzkiste, die Euch folgt. Bringt die Kiste nach Hyrule und lauft mit dem Schatz zu dem Eremiten. Der Lohn ist die vierte leere Flasche.

9. Hier steht der Frosch, der sich, nachdem Ihr ihn nach Hyrule gebracht habt, in den Gehilfen des Schmieds verwandelt. Dazu benötigt Ihr aber den zweiten Krafthandschuh, um die dunkelgrünen Steine wegzuholen, die um den Frosch angeordnet sind.

10. Das Waldlabyrinth. Dieses Dungeon ist auf viele kleine Einzellabyrinthe verteilt. Um an den Obernotz zu kommen, benötigt Ihr den roten Zauberstab. Mit diesem Zauberstab läßt sich der Knochen-

hals des Spinnenskeletts in der linken oberen Ecke weg-fackeln, um so den finalen Eingang freizulegen.

11. Der Wasserfall. Hier findet Ihr den dritten Magiestein. An dieser Stelle seht Ihr im Wasser vor dem Wasserfall einen Steinkreis. Nehmt einfach den Felsen, der am Ufer liegt und werft ihn in den Steinkreis. Kurz darauf taucht ein Fisch auf und spuckt das dritte Magiesymbol aus.

12. Der siebte Dungeon. In diesen gelangt Ihr nur, wenn Ihr das dritte Magiesymbol habt. Um an den Eingang zu kommen, müßt Ihr, wie gehabt, über Hyrule gehen. Lauft auf dem Berg (in Hyrule) immer nach rechts und überquert die Brücke. Am rechten Ende der Brücke findet Ihr ein kleines Plateau mit drei Holzpflocken. Haut alle drei Pflocke in den Boden, und ein Teleporter-Feld taucht auf, das Euch direkt an den Eingang des siebten Dungeons führt.

13. Dungeon Nummer acht. Als Obergegner wird Euch der gleich Molz serviert, der schon das Königschloß von Hyrule unsicher machte. Allerdings in dreifacher Ausführung. Nur einer der drei Angreifer ist der "echte" Feind — die beiden anderen sind nur "Schatten" und lassen sich nicht erledigen.

14. Die Holzfällerhütte. Der angesagte Baum läßt sich mit einem kräftigen Stüber umwerfen. Minilabyrinth.

Viking Child (Lynx)

Die vier Paßwörterchen zu *Viking Child* auf Atan's Kleinstein erspielt Till Meyenburg aus Köln.

- Level 1 — OMEGAMAN
- Level 2 — PATRICIA
- Level 3 — REDDWARF
- Level 4 — DEWSBURY

Home Alone (Super Famicom)

Um auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine Kevin heil durchs Spiel zum gleichnamigen Film zu bringen, darf er sich nun seiner Unverwundbarkeit erfreuen. Florian Fläler aus Strande fand heraus, daß der kleine Held beliebig viele Prügel einstecken darf, wenn man im "Pause"-Modus das Steuerkreuz nach oben drückt und die "Select"-Taste betätigt.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



EVERLUND

Amanitas, ein High-Level Magic-User, wird in der Stadt Everlund gefangen gehalten. Seine Zehntarimentführer wollen ihn nach Zhentil Keep bringen. Dort kann mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln sein Wissen aus ihm herausgepreßt werden.

Die Gruppe muß Amanitas retten, um die Standorte der vier Statuen zu erfahren und Zhentarims Plan zu vereiteln.

Ruheort: Im Inn oder jedem anderen nichtöffentlichen Ort seid ihr sicher. In den Straßen könnt ihr nicht bleiben.

Monster: Bis zu fünf Angriffe von Striges sind in den Straßen zu erwarten. Im Nordosten der Old City greifen bis zu drei Gruppen von Skeletons an. Im verborgenen Zehntarimkomplex im Südwesten trifft ihr auf drei kleine Ansammlungen von Grollns.

1. Ein Posten der Stadtwache.
2. Eine Brücke über den Fluß Rauvin.
3. Boot Rentals vom Fluß Rauvin.
4. Inn of the Welt-Marked Path.
5. Stadthalle von Everlund. Ein Mitglied des Stadtrates erzählt etwas über die Ereignisse in der Stadt.
6. Ein kleiner Steinbrunnen.
7. Hahr-Peer's Bazaar. Der Eigner berichtet, daß er ausgebraut wurde.
8. Ein Lager- und Ruhe-raum.

9. Ihr hört das Mampfen eines kleinen Tieres. Geht weiter und ihr werdet eine kleine Gruppe von Owlbears vorfinden, die die Reste eines Pferdes verschlingen.

Im Kampf sollte die erste Reihe GUARD auswählen, um keinen Boden zu verlieren, wenn die Owlbears angreifen. Die Owlbears können nur jeweils zu zweit attackieren. Die hintere Reihe kann den Feind mit Pfeilen bombardieren, während der Magic-User einen "Stinking Cloud" ausspricht.

Diese Kampfstellung ist für viele Monster geeignet, bis der Magic-User den fünften Level erreicht hat und die Sprüche

Clue-Book (2)



Seid Ihr an einer Mission in Everlund, Sub-Yartar oder Neverwinter gescheitert? Dann seht Euch den zweiten Teil des Clue Books an.

"Fireball" und "Lightning Bolt" benutzen kann.

Die Owlbears bewachen die Geheimtür in der Südwand, die zu einem Gang unter dem Fluß Rauvin führt. Der versteckte Komplex, wo Amanitas gefangen gehalten wird, liegt am Ende des Ganges.

Die Owlbears tragen Edelsteine mit sich. Verkauft sie so schnell wie möglich und schult mit dem Erlös einige Eurer Mitstreiter. 10. Der Karawanenaus-statter ist all seiner Habe be-raubt worden.

11. Mehrere Grollns befinden sich im Hinterzimmer dieses Geschäftes. Sie plündern den Ort auf der Suche nach Beute.

12. Eine kleine Lederwerkstatt.

13. Das Tor führt in die Old City, die von Undead beherrscht wird. 14. Diese Geheimtür führt zu einem verborgenen Gang unterhalb des Flusses. Er verbindet den versteckten Zehntarimkomplex mit der City.

15. Eine Gruppe von Grollns plündert den Laden.

16. Ihr trifft auf eine Gruppe Grollns, die von einem Honigtopf naschen, den sie in diesem Geschäft erbaut haben.

17. Hier wird Amanitas festgehalten. Er wird von einer Gruppe von Zhentilkämpfern und Owlbears bewacht.

Die erste Reihe sollte die Owlbears angreifen, um sie dicht beieinander zu halten. Die zweite Reihe verschiebt wieder hakenförmige Pfeile, der Magic-User spricht den "Stinking Cloud" aus.

Nachdem Amanitas befreit wurde, erzählt er Euch von den Standorten der Statuen. Er kann keine genaue Angaben machen, nur seine Vorahnung über die Verstecke angeben.

* Eine liegt in einem großen Turm, der mit Bösem gefüllt ist,

* eine wird in einer geschnitzten Truhe aufbewahrt, die aus einer großen Perle gefertigt wurde. Sie liegt auf einer weit entfernten, steilen Insel, draußen am Meer,

* eine ist dort versteckt, wo niemand gehen möchte,

* eine findet ihr, wo nicht einmal die Vögel hinzufliegen wollen. Die Gruppe jedoch muß hinfliegen.

Amanitas gibt Euch die Card of Counting (die auf magische Weise die Tresorräume in Yartar, Silvermynd und Neverwinter verbindet) und den Ring of Reversal. Dieser Ring in Verbindung gebracht mit den vier Statuen bei Ascore, kehrt deren Bestimmung um und kann den Zehntarimplan durchkreuzen.

Ist Erik bei der Gruppe, kehrt er mit Amanitas nach Secomber zurück, um ihn zu beschützen.

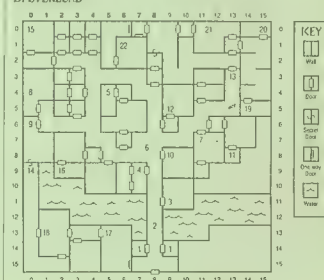
Die Beute umfaßt ein Schmuckstück. Verkauft es so schnell wie möglich und bildet einige aus der Gruppe aus.

18. Ein Mann peitscht einige Owlbears. Sie greifen die Gruppe an. Dieser Kampf ist erheblich leichter, als der bei 17.

Es wirkt die gleiche Strategie. 19. Bei Tage treiben sich mehrere Zombies und Skeletons herum.

20. Hier verbringen die Skeletons den Abend.

D. EVERLUND



21. Zombies greifen an.
22. Die Gruppe trifft auf einen Ghoul.

Kraken-Komplex in Sub-Yartar

Das erste Mal, wenn Ihr mit dem Ring of Reversal durch Yartar kommt, sind die Krakenen erpicht darauf, Euch am Verleiten des Zhentarmplanes zu hindern. Sie ahnen nicht, daß Ihr den Ring besitzt, wissen aber, daß Ihr Amanitas befreit habt. Somit weiß die Gruppe schon zu viel, um am Leben zu bleiben.

Sobald Ihr ein Tor Richtung stadtauswärts passiert, wird die Straße durch einen liegenden Wagen blockiert. Eine Horde Schafe schließt Euch rückwärtig ein. Ihr sitzt in der Falle. Plötzlich werdet Ihr durch eine Geheimtür gezogen, die in den Kraken-Komplex führt. Der Komplex hat die Form eines Krakens, ein niedriger Tintenfisch mit hoher Intelligenz und Kraft.

Vaalgon, der Zhentargeneral, hält sich hier auf. Er überwacht die Sammlung der Statuen und die Übernahme der Region. Er überläßt es den Krakenen, Euch zu besetzen.

Ruheort: Gefahrlos ausruhen könnt Ihr nur, nachdem der Krakenhauptmann besiegt worden ist. Ihr werdet ständig von Krakenspielen belästigt. Es wird schwierig, die Zaubersprüche zu verlernen und Kämpfen auszuweichen. Geht direkt zur Bibliothek, um eine Magic-User Scroll zu finden, benutzt danach den Geheimgang, um der ersten Gruppe von Lizard-Men zu entgehen. Nun greift Ihr den Krakenhauptmann an: Wenn herumstreuende Wachen Euch angreifen, versucht zu fliehen. Sollte die Flucht misslingen, geht sparsam mit den Zaubersprüchen um.

Monster: In den Gängen des Komplexes greifen Krakenspielen und Lizard-Men die Gruppe an. Sobald der Krakenhauptmann ausgeschaltet ist, gibt es keine Angriffe mehr.

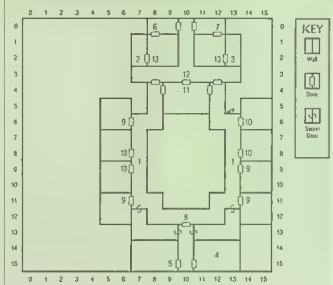
1. Von hier aus seht Ihr, daß der Komplex eigentlich ein riesiges Aquarium ist, in dem große Tintenfische in den dunklen Gewässern schwimmen.

2. In diesem Vorratsraum findet Ihr nichts.

3. Ein +1-Dolch.

4. In diesem Raum findet sich die Gruppe wieder, nachdem sie die Geheimtür passiert hat. Wenn Krevish belästigt wird, deutet er auf eine Öffnung in der Decke hin, durch die ein kleiner Mitstreiter klettern könnte. Ist Krevish nicht

E. KRAKEN COMPLEX IN SUB-YARTAR



bei Euch, müßt Ihr SEARCHen. Wählt einen aus, der durch die Öffnung klettern soll, möglichst der Thief. Wer herunterfällt, wird verletzt. Der Kletterer öffnet die Tür von außen, die Gruppe ist frei.

5. Die Bibliothek ist angefüllt mit Informationen über die Vergessenen Realms. Beim SEARCHen findet Ihr Scrolls mit den Zaubersprüchen "Sleep", "Magic Missile" und "Stinking Cloud".

6. Eine Karte des Krakenhauptquartiers in Purple Rocks.

7. Ein weiterer Raum mit Karten, indem Ihr jedoch nichts Besonderes findet.

8. Mehrere Lizard-Men bewachen den Gang.

9. Es besteht eine 50%ige Chance, daß hier Riesenfische auf Euch warten.

10. Eine 50%ige Chance, daß Lizard-Men Euch aufauern.

11. Der Anführer der Krakenen und eine größere Gruppe seiner Spione sind überrascht, als Ihr eintrifft. Benutzt "Sleep", um die Spione zu übermühen. Wenn die Sprüche gezielt eingesetzt werden, dürfte der restliche Kampf ein Kinderspiel sein. Sollen alle Sleeps aufgebraucht sein, versucht so viele Krakenen wie möglich durch eine Stinking Cloud angreifen zu lassen.

Nach dem Kampf wird die Gruppe mit einem magischen +2-Langschwert belohnt. Es ist das Schwert, das zu Beginn des Abenteuers im Inn gestohlen wurde. Nach dem Sieg verweilt in diesem Raum, speichert, heilt die Wunden und merkt Euch die Zaubersprüche. Ein weiterer großer Kampf

erwartet Euch, bevor Ihr nach Yartar zurückkehren könnt.

Im SEARCHmodus findet Ihr einen geheimen Treppengang, der aus dem Komplex führt. Er endet in einem Steg, der über das große Aquarium führt. Während die Gruppe den Steg überquert, gibt er nach und Ihr fallt ins Wasser. Dort müßt Ihr gegen einige junge Riesentintenfische einen Mann stehen.

Das Wasser reicht Euch bis zur Brust. Es verlangsamt die Bewegungen. Bogen, Schlingen und andere weitreichende Waffen sind nutzlos. "Fireball", "Lightning Bolt" und "Burning Hands" verfehlen ihre Wirkung. Soltet Ihr diese Sprüche gemerkt haben, sind sie verloren, wenn sie ins Wasser fallen.

Der Magic-User muß sich gut geschützt hinter den anderen aufhalten. Vorsicht, ein Tintenfisch versucht, nach hinten zu gelangen.

Versucht dem Kampf mit einem Gegner so lange hinauszuzögern, bis die Gruppe ihn umzingeln und den Angriff konzentrieren kann. Die Tentakel können einen Mitstreiter umklammern. Diese können noch mit AIM oder CAST weiterkämpfen, sind aber neben dem Feind "angebunden".

Wenn zwei der Monster schnell vernichtet werden, kann der restliche Kampf normalerweise trotz verbrauchter Sprüche gewonnen werden.

Nach dem Sieg kehrt die Gruppe in die Straßen von Yartar zurück und befindet sich vor dem Three Rivers Festhall, dem Zufluchtsort der Krakenen.

13. 50%ige Chance, daß sich hier Krakenspielen verstecken

NEVERWINTER

Es ist eine angenehme Küstentadt mit einem Fluß, der warmes Wasser führt. Die Stadt heißt von überall her die Besucher willkommen. Seine Treibhausgärten sind berühmt, werden jedoch im Augenblick von Monstern heimgesucht.

Das einzige Geschäft im Spiel mit magischen Gegenständen, außer das in Silverymoon, ist hier ansässig. Ferner ist ein Magic-User Waffen-schmied am Ort, der aus Meteoritenerz ein +3-Schwert schmieden kann. Ihr müßt ihm nur das Erz beschaffen.

Ruheort: Im Inn seid Ihr sicher, sowie in jedem nichtöffentlichen Ort und in den Treibhäusern, nachdem die Monster besiegt wurden.

Monster: Es werden vier Störgruppen angetroffen.

1. Helm's Hull Works — Schiffe- und Bootreparatur. Der Besitzer erzählt Euch von dem Geisterschiff Gallant Prince, das gestrandet und festgemacht bei Port Llast liegt.

2. Allis Hyssich's Hand Crafted Weapons und magischen Waffen für Gute Zwecke. Wenn Ihr das Meteoritenerz herbringt, das Ihr auf Tuern gefunden habt, schmiedet Hyssich Euch ein +3-Sword of Stonecutting. Es erweist sich in Sundabar und Ascore als nützlich.

3. Southwall Shop of Adventure Supply.

4. Villig's Arms Supply and Armor Emporium.

5. Inn of the Warm Water Way. Wenn Ihr im nördlichsten Raum übernachtet, wird eine Gruppe von Gnolls Euch überfallen. Nach dem Sieg findet Ihr eine Geheimtür an der Nordwand, die zu einem der Treibhäuser führt, die von Monstern besetzt sind. Um in Sicherheit zu sein, geht ins Neverwinter Inn.

6. The Neverwinter Inn. Hier wird die Gruppe in ihrer Ruhe nicht gestört.

7. Der Neverwinter Tresorraum. Bis Ihr die Card of Counting erworben habt, bleibt der Raum geschlossen. Hier könnt Ihr aus allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yartar und Neverwinter) wie aus einem Schätze hinterlegen oder abrufen.

8. Temple of Tyr. Es werden Heildienste angeboten.

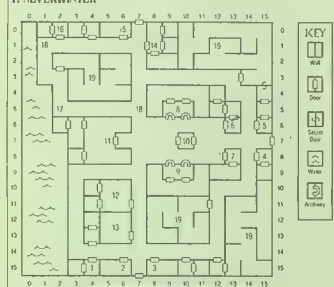
9. Temple of Oghma. Alle Tempel in Neverwinter bieten für das gleiche Geld den gleichen Service an. 10. Ein kleines Stück Land mit alten Weinreben.

11. Das Schloß von Lord Nasher. Lord Nasher ist der Statthalter und erzählt von den Problemen mit den Monstern in den Treibhäusern.

12. Hall of Training. Es ist die letzte Schule im Westen bis zur Insel Gundarlun. Ist ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level, kehrt hierher zurück, um ihn zu schulen, bevor ihr von Luskan aus auf See geht. Wenn möglich, schult sie sogar vor einem schweren Kampf in Luskan.

13. Die Gesellschaft der Treibhäuser von Neverwinter. Ein Mann gibt Euch zwanzig +1-Pfeile. Gebt sie dem besten Schützen in der letzten Reihe.

F. NEVERWINTER



Nicht Krevish geben! Benutzt sie gegen die Margoyles in Luskan oder anderen Monstern, gegen die nur magische Waffen wirken.

14. The Fat Man's Table (Taverne).

15. The River's Heart — Shop of Magical Items & Curiosities. Dieses ist eine der beiden Geschäfte für magische Gegenstände in diesem Spiel. Die +1-Pfeile können gegen die Margoyles in Luskan eingesetzt werden. Die anderen Sachen sind teuer, aber nützlich, wenn ihr genügend Geld habt. Drei verschiedene Magic-User Scrolls, the Dart of the Hornet's Nest, +1-Pfeile und +1-Battle Axes sind im Angebot.

16. Neverwinters Boat Rentals. Hier kann man nur Boote mieten, um auf dem Neverwinterfluß zu fahren. Um aufs Meer hinauszufahren, müßt ihr nach Luskan. Der Fluß birgt nichts Besonderes. **17.** Hier kommt ihr an, wenn ihr von der Insel zurückkehrt. **18.** Solltet ihr im Besitz der Statue of the West (aus den Purple Rocks)

sein, werdet ihr von Zhentikämpfern angegriffen, die Manticores bei sich führen. Lest den Teil der Treibhäuser (unten) für die Strategie im Kampf.

19. Indoor Gardens. In jedem der Treibhäuser können Displacer Beasts oder Manticores lauern. Nach drei Kämpfen in den Bus- oder Nebus Gardens werden in beiden keine weiteren Kämpfe stattfinden. In den Zematiss Gardens und Neprazus Gardens warten ebenfalls Monster zu drei Angriffen. In jedem Fall kommen im dritten Kampf ein oder mehrere Zhentikämpfer dazu. Sie sind die Ursache der Unruhen in den Gardens und wollten von ihren

eigentlichen Plänen ablenken.

Gegen die Manticores hilft eine schnelle Nahkampftacke. Sie können so ihre gefährlichen weitreichenden Stachel nicht einsetzen. Die Magic-User sind dann davor geschützt. Tritt ein Magic-User vor den Kämpfern in Aktion, soll er so schnell wie möglich um die Ecke verschwinden, außerhalb der Reichweite dieser weitreichenden Stacheln. Wenn die Manticores erstmal angegriffen worden sind, kann der ts-Magic-User hervorkommen und aus der Entfernung angreifen. Die Manticoresstachel sind sehr gefährlich. Attakiert einen Manticore, bis er zu Boden geht, dann den nächsten usw., bis alle vernichtet sind.

Gegen die Displacer Beasts gruppiert Euch und laßt bei einem Angriff den Magic-User einen "Stinking Cloud" sprechen, um die Biester zu verlangsamen.

Konzentriert Euch auch hier auf einen, bis er zu Boden geht usw., bis alle besiegt sind.

Ruht Euch nicht in einem den Gardens aus, bis der Garden frei von Monstern ist. Das Inn ist Ruhestätte.

Die Kämpfe in den Gardens harten Euch für die schweren Kämpfe in Luskan ab. Ihr findet weitere Schätze. Verkauft sie und schult einige Charaktere, bevor es Richtung Norden und Piraten weitergeht.

PORT LLAST & GALLANT PRINCE

Die Gallant Prince ist ein verkommenes Schiff, das von seinem Konvoi auf der Reise von Neverwinter nach Purple Isles während eines Sturmes getrennt wurde. Es trieb vor die Küste von Port Llast. Ein hiesiger Fischer schlepte es an den Stadtkai, machte es fest, ging unter Deck und... war nie wieder gesehen.

Ruheort: Im Inn, in allen anderen Orten außer der Straße oder auf dem Schiff, wenn alle Monster besiegt worden sind, seid ihr sicher.

Monster: Im Schiff greifen fünf Gruppen von Skeletons und Zombies die Gruppe an. In den Straßen von Port Llast trifft ihr auf zwei größere Gruppen von Stirges.

1. The Port Llast Harbormaster. Er erzählt wie die Gallant Prince hier zu liegen kam.

2. The Stonecutters' Guild ihr werdet vor der Macht des Hosttower of the Arcane in Luskan gewarnt.

3. The Gallant Prince liegt hier vor Anker. Geht nach Westen, um auf das Schiff zu gelangen.

4. The Inn of the Ancient Mariners.

5. Frachträume.

6. Der Hauptfrachtraum des Schiffes

7. Mannschaftsquartiere

8. Dieser Geheimraum enthält drei Statuen — es sind eigentlich der Kapitän und zwei Matrosen, die von einem bösen Magic-User vom Hosttower of the Arcane zu Stein verwandelt worden sind.

9. Der magische Mund an der Tür zum Kapitänskvartier fragt nach dem Paßwort. Es lautet "KAS".

10. Skeletalkämpfer und Zombies greifen Euch hier an.

11. Das Kapitänskvartier. Owlbears lauern Euch auf.

Da die Owlbears fürchterliche Klauen besitzen und Euch umklammern können, sollte der Kampf mit weitreichenden Waffen geführt werden. Wenn ihr angreifen könnt, versammelt Euch alle im schmalen Durchgang. So kann nur ein oder zwei Owlbears auf einmal angreifen. Während die erste Reihe kämpft, kann die zweite Reihe Sprüche und weitreichende Waffen einsetzen.

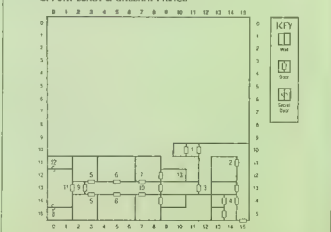
12. Diese Geheimkammer wird von Skeletons, Ghouls und Hosttower Wizards bewacht. Ghouls können den Feind paralytisieren. Somit ist jeder in der ersten Reihe ihnen geschützt ausgesetzt.

Ein Kleriker sollte sich in einen Untoten verwandeln, um den Kampf fairer zu gestalten. Die anderen Spell Casters müssen Sprüche wie "Charm Person" oder "Hold Person" benutzen, um die feindlichen Spell Casters zu überumpeln, bevor sie ihre hochrangigen Sprüche einsetzen können. Ist das nicht möglich, attackiert sie mit Pfeilen und anderen Gegenständen, damit sie am Spruche einsetzen gehindert werden, bis sie besiegt worden sind.

Nach dem gewonnenen Kampf findet ihr eine weitere Statue in der Ecke. Sie hat eine Beschreibung dabei, die die Übernahme des Schiffes durch die Krakens und eines Hosttower Magic-Users anzeigt. Es ist ein Teil des Planes bei dem sie die Küstenstraßen bei Purple Rock säubern wollten.

13. Es ist ein Lagerraum für Mannschaftsverpflegung. Beim Suchen findet ihr das Paßwort "KAS".

G. PORT LLAST & GALLANT PRINCE



Tausche NES-Spiele, habe z. B. Turles Top Gun, Zelda I, auch z. B. Total Recall, Ansel, kaufe Gameboy Spieln, J. Parnitzka Hauptst. 6 d O-7281 Silesia Tel. 021-2719

Sache Spiele für NES, GB und Game Gear Bianca Wuchner Hirtlerstr. 16 3500 Bad Wülfingen

Super Famicom

Tausche Famicom mit 8 Spielen gg. Neo Geo mit Card Nam und Mapeen Lord + Joystick, gebe noch ein paar Mega Drive-Spiele dazu Tel. 87K 06126-4709

Tausche, kaufe, verk. Super Famicom-Games habe 14 Module, Lottini mit Preis- oder Tauschvorschlag an Peter Klein PF 35, 3501 Edermunde 1

Super NES-Game Final F II + xpl. Super-Dunderl mit 1 Spiel zus. für 690 DM, auch einzeln (2 Mon ab) Tel. 05208-4059 (Lars Weide)

Verk. und tausche NES-Spiele, z. B. A Boy and his Blob oder Battle of Olympus, Patrick Bost Tel. 02652-6732

Verk. Pitonings, Fina, Fight (VB), Super Mario (VB), Mega Drive, Altissimari II (VB), PC-Engine, ca. 20 Module (z. B. Virtus Soder u.a.) VB alles Top Tel. 06622-2988 ab 18 h

Tausche Super Famicom - Mega Drive-Spiele aller Art Suche EDF, Zeldai II, Dungeon Master, Immortal Tel. 05341-392144 (Michael)

Suche F-Zero pitonings, Zeldai II, Actraiser, Super Ghouls n Ghost, Castlemania IV, Mystical Ninja, Super Formation Soccer, Final Fantasy II Tel. 04381-91935

Verk. tausche, kaufe Famicom-Spiele x habe Shouls, Castlemania, Zeldai, Formation, S. Probiator, Mystical N., Turles Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk. tausche, kaufe Famicom-Spiele x habe SF, MD, GG und Neo Geo Tel. 06071-4448 (Kärsten) nur von 15-20 h

Verk. oder tausche SF, Modus wie S-F-Soccer, Mystical Ninja, Super Fire pro Wrestling, RFM-Racing, auch neue PC-Engine-Module bzw. SF Tel. 06223-1000

Tausche Mega-Drive und 9 Module, z. B. Teku, YS II, Devil Crush, Golden Axe II gg. Super Famicom und 6 Module wie Mario, G-G, F-Zero, Tennis, Castleva Tel. 08142-1369

Kaufe günstige Super NES-Module, suche neue und alte Tel. beste je nach Spiel bis zu 80 DM, tausche auch MD-Module für Mega Drive Tel. 06271-5873 (Giblen vert.)

Tausche und verkaufe Module für ST, Neo Geo und Sega Mega Drive Tel. 020457175 (Markus), kaufe ganze Bestände, suche CD-ROM

Suche Super Famicom, wenn möglich mit dem Spiel Super Mario World für 450 DM Tel. 0821-418764, Michael Bender Eschenhofstr. 19 88 Augsburg

Kaufe verk., tausche S. Famicom-Module kaufe auch ganze Konsolenbestände auf auch Mega Drive, Master PC-Engine, NES, Tel. 0455717497 von 17-22 h

Verk. SMD + 5 Spiele (Sonic, Golden Axe II, Quackshot u.a.), auch einzeln, tausche auch gg. S. Famicom + 1 Spiel Tel. 09343/2532 Siefen ab 18 h

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für das Super Famicom Telefon: 0212-15629

Verk. Super Famicom (jap.) RGB + F-Zero (2 Pads + Start Verb.) für 298 DM (8 DM Versand) Tel. 05541-34195

Kaufe, tausche und verk. Super Famicom und Super NES-Spiele Tel. 0711/803751 abends Sascha Bosche, Freiwaldstr. 10, 7000 Stuttgart 40

Suche Neo-Geo-S-Famicom, suche, tausche verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch ganze Bestände, Grundgeräte und Zubehör Tel. 0621/22087 (Daniel Adam)

Suche, tausche und verk. Module fürs Famicom, jap. und US-Version, kaufe auch ganze Bestände Tel. 0251-653015 ab 18 h, Manfred

Suche Neo-Geo-S-Famicom, zahle gut, kaufe tausche verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch Konsolen, Zubehör und große Bestände Tel. 0621/22087 (Daniel)

Tausche und kaufe Module für Super Famicom, Megadrive GB, kaufe NES und PC-Engine, Preis VB Tel. 070225/1419 (Phipp)

Suche Famicom-Module z. B. Mario, F-Zero, Mystical Ninja, F. Fight Tel. 0921-48401 ab 17 h (Holger), Tel. 06021-43701 ab 16 h (Boris)

Verk. Mac-Konsole + org. Raden Palms von Seibu, Suche Famicom und Engine-Module Tel. 04721-61919

Tausche Castle of Illus., Psych. World, Ruffi ab bei 0906/3494 (fragt nach Michael) ab 18.30 h

Kontakte

Suche für Famicom Cavesman, Wonderboy, Lemmings, Form Soccer, 80 DM, US-Adapter, suche PC-Engine RGB 100 DM, Boneman 70 DM, habe MD Wonderboy, Holger, Tel. 0241/520710 ab 18 Uhr

Archimedes User sucht Kontakte in Niedersachsen und angrenzenden Ländern, Byron Juretzky, Kurze Str. 20, 3017 Pattensen 5

Austria II, Suche Tauschpartner A500 - nur Up to Date, Schmitt an M. Hampel, Henning 92, 5000 Köln 71, nur ab Tel. 0221/5904192 ab 18 Uhr, See You

Hafelungs und Maderle: Wir der ICC, suchen noch ein paar News aus der Szene zum Aufbau eines Fresh-Magazines, Mag oder Infos: CC-PF 1485, 3057 Neustadt

Stoff: Suche Tauschpartner A500 - nur Up to Date, Schmitt an M. Hampel, Henning 92, 5000 Köln 71, nur ab Tel. 0221/5904192 ab 18 Uhr, See You

Ambrosian Rollenspieler gesucht! Wer auch gerade durch die Dungeons II, sollte mit zwecks Erfahrungsaustausch schreiben, Gudo Jenderry, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

Verk. kaufe, tausche Infoform-Adventures für alle Rechnertypen, B. Monen, Maccos 79, 5000 Siegen 1, Tel. 0271/355297, natürlich nur, da alle Ausgaben

For Swapping, atest legal Amiga-Stuff, contact A. Krieger, Am Waldweg 44, 5034 Lohmar 1 (Disk + Long Letter = 100% Antwort), no Phone call

DOUBLE TROUBLE - Der Sega Mega Drive Fan Club für alle Wesen, Tps. C. Jöbstling, Hilsa str. 40, D-08178 Lützen

NAME DOUBLE TROUBLE Tel. 030/6949876

Amiga! The Centurions are searching for good Contacts, Wing to Live, Wern. Mollweg, S. 2055 Dassenstedt (no Letter)

Suche Action Raptor, Freunde, die Erfahrung und Adresse mit mir tauschen, Tel. 0711/58708

Lynx

Verk. Atari-Lynx + Netzteil, California Games Blue L. für nur 200 DM inkl. Versandkosten, Aes Holland, Ruffa str. 41, 4300 Essen 16

Verk. Sega Master und 3 Spiele (Am. Base Ball, Super Tennis, Tronix) für 120 DM, verk. auch Atari Lynx II + 5 Spiele (Shogun, Chess, Blue L. für 350 DM, tausche auch Tel. 06173-67367 Dirk

Verk. Atari Lynx (neue) mit 3 Spielen und Netzteil, 100 kg o. k., Preis VB 250 DM, Tel. 04285/1525 (Philipp)

Verk. Lynx-Spiele mit Anleitung, Chips R. Electroop, Warbirds, Rampage, Gates of Zandoric, Mac Pac Man, Viking Child, zu je 40 DM, Telefon 0211/213302 (Manus Burger) ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx mit Netzteil und 4 Spielen (Pacman, Electroop, Blue L. California Games) für 300 DM, Tel. 05069/6042

Tausche Lynx-Game Paperboy gg. anderes Lynx-Game, Schriber an Adam Koppitz, 7800 Freiburg, Kytellstr. 47

Verk. Atari Lynx mit Electroop, Klax und Netzteil für 175 DM, Suche auch Tauschpartner für GG-Spiele Tel. 05202/2076

Verk. Atari Lynx mit 5 Games, Sonnenstuhl und Netzteil, NP 650 DM, jetzt für 450 DM abzugeben Tel. 0211/589814

Wichtige Hinweise für alle Kleinzeigenerenten:

- Kleinzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückkarte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinzeigern können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift)

Der erste Spiele-Hit des Jahres vom **64'er** Team.

Top Spiele 64'er
ein Muß
für jeden 64'er Fan.

Golden Pyramids
Gefangen in den Grabkammern der Pyramiden.
Ein Super-Spiel!!

Katakis System
Das System ist komplett.
Macht Euer Spiel.

**Trainer, »Cheats«
und »Spiele-POKE«**
Jetzt gehts mit Vollkommenheit
in den High-Score.

**Sofort heruntergeladene
Diskette im Heft.**

**SPIELE
TIPS
&
TOOLS**

Tool: Das Katakis-Entwicklungssystem komplett
Werspiele: Previews von Think Cross und T...
Run-Spiel: Schatzsuche in Golden...
10 Trainer, 2 Longplays plus Markun...

Exklusive Test-Versionen!
2 brandneue Test-Spiele werden
auf Euch zum Antesten – noch
bevor sie im Handel sind.

Weitere Highlights:

- »Marktübersicht« – die aktuellsten 64er Computer-Spiele im Überblick.
- »Longplays« – "Zac McCracken" und "Bard's Tale" werden Schritt für Schritt durchgespielt.
- »Tips & Tools« – 10 Trainerprogramme und jede Menge Cheats machen fit für den Top-Level.

Ab 13. März 1992 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

CRIME DE

1

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



WIZARDRY 7

Eine absolut würdige Nummer 1:
Etwa 500 Monsterarten gibt's in
Wizardry 7.

Platz	Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	MS-DOS	93%	2/92	11	(11) Silent Service 2	Atari ST	87%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92	12	(12) Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
3	(3) Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	13	(13) Silent Service 2	Amiga	87%	9/91
4	(4) Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	14	(14) Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
5	(5) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91	15	(-) Shadowlands	Amiga	85%	4/92
6	(6) Railroad Tycoon	Atari ST	91%	2/92	16	(16) Amberstar	Atari ST	85%	3/92
7	(7) Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(17) Battle Isle	Blue Byte	85%	12/91
8	(8) Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91	18	(18) Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91
9	(9) Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(19) PGA Tour Golf	Amiga	85%	6/91
10	(10) SWOTL	MS-DOS	88%	11/91	20	(-) Gunship 2000	MS-DOS	85%	4/92

AMIGA

Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Populous 2	90%	1/92
4	(4) Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
5	(5) Silent Service 2	87%	9/91
6	(-) Shadowlands	85%	4/92
7	(6) Battle Isle	85%	10/91
8	(7) PGA Tour Golf	85%	6/91
9	(9) Grand Prix	83%	2/92
10	(10) Mega lo Mania	83%	9/91

ATARI

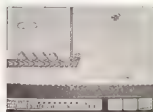
Platz	Titel	Power- Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Railroad Tycoon	91%	2/92
2	(2) Secret of Monkey Island	91%	10/91
3	(3) Silent Service 2	87%	2/92
4	(4) Amberstar	85%	3/92
5	(5) Special Forces	84%	2/92
6	(6) Ch p's Challenge	83%	7/91
7	(7) Brat	80%	9/91
8	(8) Flood	79%	9/91
9	(10) Flames of Freedom	78%	7/91
10	(-) Jodland	76%	12/91

Etwazehn Millionen Game Boys wurden bereits weltweit verkauft, davon allein über eineinhalb Millionen in Deutschland. Trotzdem ruht sich Nintendo nicht auf diesem Erfolg aus. Während andere Handhelds bereits über farbige Displays verfügen (das Atari Lynx hat 4096 Farben, ähnlich dem Amiga), begnügen sich Game Boys noch mit laschen 16 Grautönen. Klar, daß sich der japanische Mega-Konzern bereits eifrig in die Entwicklung eines Farb-Game-Boys stürzt. Ein Blick in die Special-Chart zeigt Euch dieses Mal die zehn besten Game-Boy-Titel, Baujahr 1991-92 (danke, Knut).

LA CRÈME

1

DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Unangefochten an der Spitze: Die Mario Brüder garantieren monatelangen Spaß für NES-Besitzer.

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe	Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario Bros 3	NES	95%	12/91	11	(12) Parodius	Game Boy	85%	7/91
2	(2) Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91	12	(13) PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
3	(3) EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	13	(14) Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
4	(4) Zelda 3	Super Famicom	88%	3/92	14	(15) Starlight	Mega Drive	84%	12/91
5	(5) Formation Soccer	Super Famicom	88%	3/92	15	(16) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
6	(6) Final Fantasy 2	Super Famicom	88%	2/92	16	(18) Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
7	(8) Sim City	Super Famicom	86%	12/91	17	(19) Puzznic	NES	82%	8/91
8	(9) Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91	18	(20) Castlevania 2	Game Boy	82%	10/91
9	(10) Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91	19	(-) Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91
10	(11) Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91	20	(-) Solomon's Club	Game Boy	82%	8/91

C-64

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(3) Ultima 6	78%	6/91
2	(4) Bard's Tale 3	71%	6/91
3	(6) Teenage Turtles 2	68%	2/92
4	(7) World Class Rugby	67%	2/92
5	(8) Warlock	67%	5/91
6	(9) Encounter	65%	7/91
7	(-) Volfried	64%	2/92
8	(10) Extreme	64%	8/91
9	(-) Ultimate Baseball	63%	12/91
10	(-) Welltris	61%	5/91

MS-DOS

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Wizardry 7	93%	2/92
2	(2) Secret of M Island 2	92%	1/92
3	(3) Lemmings	92%	10/91
4	(4) Falcon 3.0	91%	1/92
5	(5) SWOTL	88%	11/91
6	(6) Sim Earth	87%	6/91
7	(8) Pools of Darkness	85%	12/91
8	(9) Battle Isle	85%	12/91
9	(10) Gunship 2000	85%	11/91
10	(-) Red Baron	84%	12/91

SPECIAL

Platz	Titel	Sound-wertung	Test in Ausgabe
1	Game-Boy-Wars	85%	9/91
2	Parodius	85%	7/91
3	Hatris	83%	11/91
4	Castlevania 2	82%	10/91
5	Solomon's Club	82%	8/91
6	Final Fantasy 2 Action	81%	2/92
7	Final Fantasy 2 Rollenspiel	80%	2/92
8	Nemesis 2	80%	11/91
9	Teenage Turtles 2	78%	2/92
10	Rockman World	79%	11/91

Super On Road



Die zurückgelegten Runden werden auf einer großen Tafel angezeigt

Indy Heat

Nach dem recht amüsanten *Big Run* schiebt Storm den nächsten Flitzer über die Ziellinie. *Indy Heat* bietet Rennspaß im Stil von *Super Off Road*. Der Kurs wird von schräg oben gezeigt, führt aber nicht durch buckliges Gelände, sondern über den heißen Asphalt amerikanischer Nascar-Strecken.

Bis zu drei Spieler dürfen gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen. Wie bei *Super Off Road* fahren vier Wägelchen den Kurs ab und drängeln sich um die Kurven. Spielt ihr allein, steuert der Computer die übr-

igen drei Flitzer. Schafft ihr es, als erster oder zweiter nach einer bestimmten Rundenzahl durchs Ziel zu rauschen, folgt die nächste Strecke. Während des Rennens geht Euch natürlich der Sprit aus — alle zwei bis drei Runden ist deshalb ein Boxenstopp notwendig. Baut ihr allzu viele Unfälle, gerät Euer Wagen in Brand und ihr müßt frühzeitig an die Boxen. Um auf geraden Strecken schneller zu werden, darf der "Turbo-boost" benutzt werden. Zwischen den Rennen wird mit dem Preisgeld eingekauft (Turbo, größerer Tank, etc.). **kn**

Indy Heat macht einfach Spaß. Befinden sich drei Spieler auf der Hatz, stehen nicht nur rechenintensive Rangfolgen, sondern auch diverse Kniffe unter den Spielern auf der Tagesordnung. Die pfiffigen Boxenstopps sorgen ebenfalls für Aufregung.

Es ist nicht nett, wenn Marlin meinen Wagen aus der Pit-Box stößt, und ich dabei noch einen



meiner (kreisenden) Mechanik überrolle. Die Kurse sind durchaus abwechslungsreich und teilweise sehr knifflig (u.a. dank Abkürzungen und Brücken). *Indy Heat* ist mir jedoch eine Ecke zu leicht. Habe ich alle Kurse dank drei Continues in einer Stunde durchgespielt, macht's beim weiteren Spielen nur noch mit Freunden richtig Spaß.

Video Forum

Herzogplatz 16
80111 Zorneding
Tel.: 08106/22741

Games & Videos

Waffenschmiedstr. 2
8000 München 81
Tel.: 089/936279
Fax: 089/937963

Wir verleihen Module

Wir verleihen Module und
Amiga- und PC-Spiele

GameBoy-Module

Hunt for Red October 69,-	Mickey's
Hudson Hank 69,-	Dangerous Chase 69,-
Final Fantasy 69,-	Beetlejuice 69,-
Adventure 79,-	Terminator II 69,-
Roger Rabbit 69,-	Darkman 69,-
Snow Brothers 69,-	Addams Family 69,-
Tom & Jerry 69,-	Mega Man II 69,-

Weitere Module auf Anfrage

Mega Drive

Winter Challenge 109,-	Mario Lemieux	
California Games 109,-	Hockey	109,-
Power Base 69,-	Quackshot	99,-
Converter 89,-	Castle of Illusion	99,-
Arcade Power Stick 89,-	Turrican	79,-

Weitere Module sowie Game Gear-, Amiga- u. PC-Spiele auf Anfrage

Änderungen, Inhalt und Lieferung vorbehalten
Versand intern nur gegen Nachnahme zuzüglich DM 9,- Versandkosten,
Ausland nur bei Vorkasse/Kreditkarte zuzugl. DM 20,- Versandkosten

FUNWARE

Handelstr. 85
8000 Zorneding
Tel.: 0511/876264
Fax: 0511/875115

5000 MEGA DRIVE

ab 1.99,-
SIBBOW OMIGER 299,-
Wile Snow
T. J. Young Jr.
V.I.S.
Buck Rogers
Hill Climb
Desert Storm
B. G. D. D. D.
H. G. D. D. D.
M. G. D. D. D.

SUPER MEG 16 BIT

Ind. Super Mario World 5.99,-

ATIME 485

Super Adventure
Smooth 75
S. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.

5000 MEGA DRIVE

INTRA GIGANT 299,-
B. G. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.

5000 MEGA DRIVE

Side Pocket Billard 299
R. G. D. D. D.
R. G. D. D. D.
R. G. D. D. D.
R. G. D. D. D.
R. G. D. D. D.
R. G. D. D. D.

PC ENGINE

ab 1.99,-
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.

AS-500

SOFTWARE PRO SET 50 & DRG. (3 ADAM 50 990,
D. J. D. D. D.
D. J. D. D. D.
D. J. D. D. D.
D. J. D. D. D.
D. J. D. D. D.

5000 MEGA DRIVE

INTRA GIGANT 299,-
B. G. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.

AMIGA

POPPADON 2 499,-
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.
J. J. D. D. D.

Preis incl. 20% MwSt.

Alle Veränderungen, Inhalt und Lieferung vorbehalten
Geldentzug bei Rückgabe des Artikels
Zustellung nur auf Export

**BLITZVERSAND
in ganz Österreich !!**

**NEU! GIGANTEN
erscheint !!**

STECK
BRIEF

Genre: Rennspiel

Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

Grafik: 68% Sound: 46%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64

In Vorbereitung

NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU

MicroByte

Aus unserem Angebot:		Amiga/AtanPC/IBM		Mac TV		DV	
A 320 Artus	DA	82,90	82,90	a.A.		76,00	a.A. 89,90
Abandoned Places	DA	76,00				64,90	
Agony	DA	84,90				69,90	69,90
Air Support	DA	84,90					89,90
Amber	DA	a.A.	a.A.				89,90
Apollis	DA	84,90				64,90	
Seven Hills	DV	76,00	76,00	89,90			
Back Crypt	DA	64,90				76,00	76,00
Back 606	DV	69,90	69,90	76,90			89,90
Back Rogers 2	DA			69,90			89,90
Cadaver	DA	64,90	64,90	82,90			89,90
Crashland	DV			119,90			
Conquest	DV	76,90					89,90
Conquest of Camelot	DV	89,90				69,90	69,90
Crash for a Corps	DV	69,90	69,90				76,90
Das schwarze Auge	DA	a.A.	a.A.	a.A.			44,90
D-Gangster	DA	64,90	64,90	76,90			44,90
Demons Design	FA					69,90	69,90
ECO Quest	DV	76,90		89,90			89,90
Elves 2 Adv	DA			76,90			76,90
Eyes of the Beholder 2	FA			119,90			
F 16 Falcon 3.0	DA	69,90	64,90				119,90
Frost Survival	DA						

●●●●● Gleichzeitiger Bestellwert: ●●●●● Schritt: Bestellungen an: ●●●●●

Nordrhein-Westfalen 023869-5374/25

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Heute 06:00-10:00 Uhr

Skating-Skandal

Killerball



Im Jahre 2005 ist Chaos auf der Erde angesagt. Um sich vom Alltag zu erholen, veranstalten die Menschen rasante Mannschaftsskaten auf einer geschlossenen runden Rollschuhbahn. Alles dreht sich um einen 3 kg Ball, den die insgesamt zwölf Spieler in eines der zwei Tore an der Wand werfen müssen. Ihr seht einen scrollenden Ausschnitt der Rennbahn von schräg oben, der Ball ist immer zu sehen. Durch wildes Feuerknopfdrücken reißt ihr den Ball an Euch, stellt Gegnern Beine oder werft den Ball in sein Ziel. Zwei geben einzelne starke Spielerwerte jeder Mannschaft etwas Individuelles, doch wer sich ein wenig



Der Spielspaßkiller mündet auch dem härtesten Sport-Freak nicht

mit den Personen und deren Positionen im Team auseinanderzusetzen verliert schnell den Überblick und damit die Lust am längeren Spielen. //

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Microdis, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA 33%

Grafik: 31% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Krimikrampf

Crime City



Ens muß man den Jungs von Impressions fassen — Sie werfen ihre Digital Flops mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks auf den Markt. Auch Crime City reißt sich fast nahtlos in diese Negativtradition ein.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs, dem nur ein Monat Spielzeit bleibt, um die Unschuld des eigenen Vaters an einem scheußlichen Verbrechen zu beweisen. Wie in zahlreichen Spielen des Krimi Genres verhört Ihr Zeugen und beschallt verdächtige Personen. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die an verschiedene Orten der Handlung angeboten werden. Eine an den Haaren herbeige



Ein simpler Menüplausch liefert oft wichtige Hinweise (Amiga) zogene und verquaste Story. Grafiken, die jeden halbwegs ehrenhaften Detektiv zu Boden gehen lassen. Lumbe Dialoge und ein langweiliges Spielprinzip. VW

STECK BRIEF

Genre: Adventure

Hersteller: Impressions, Zirkra-Preis: 70 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA 12%

Grafik: 16% Sound: 10%

Schwierigkeit: mittel

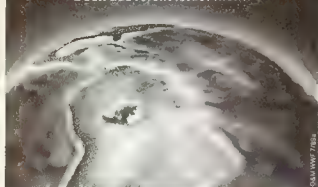
ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant

Schön, daß Sie das Tropenwaldsterben empört.
Doch das reicht leider nicht.



Obwohl der Erde dramatische Klimaveränderungen drohen, wird der Tropenwald weiter vernichtet. Wir vom WWF kämpfen in zahlreichen Projekten dagegen an.



Doch unsere Anstrengungen reichen leider bei weitem nicht aus. Kämpfen Sie deshalb bitte mit uns für den Erhalt dieser wichtigsten Naturräume der Erde

Mensch, die Zeit drängt.

- ☐ Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF
- ☐ Bitte senden Sie mir Ihren Tropenholzratgeber

Name und Anschrift

WWF Infodienst, Postfach 9902, 7505 Löffingen

Du hast nur eine

CHANCE...

Jetzt wieder
mit den neuesten
Videospielen!



Du willst alles über Videospiele wissen?
Du verlangst harte, objektive Tests für
den richtigen Kauf? Dich interessieren
aktuelle Marktneheiten?
Dann hast Du nur eine Chance:
Du brauchst VIDEO GAMES -
die Videospiele-Zeitschrift mit noch
mehr Spiele Spaß pro Seite.
Denn VIDEO GAMES bringt Dir
die ganze Spiele-Power nach
Hause...

Die neueste VIDEO GAMES
wartet auf Dich.
Hol sie Dir!

Ab
6.4.92 bei
Eurem
Händler!

**VIDEO GAMES TOTAL VERRÜCKT
TOTAL VERSPIELT**



W. WRIGHT



**Mit
5 Mark
dabei!**



**Private
Kleinanzeige in**



Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten Ausgabe von POWERPLAY gerne folgende Kleinanzeigen
text unter der Rubrik
☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS-PCs ☐ Atari ST ☐ Game Gear ☐ Mega Drive ☐ Lynx
☐ GameBoy ☐ PC-Engine ☐ Super Famicom ☐ Kontakte ☐ Diverses
☐ DM 5,- legen ☐ bar ☐ als Scheck bei **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige max. 10 Zeilen, 100 Buchstaben pro Zeile, 2000 Zeichen insgesamt
Bei Angeboten bestätigen Sie das Recht an den angebotenen Sachen besitzen

Wird die Wirtschaft maßgeblich zum Erfolg der amerikanischen Software-Entwicklerfirma Max's beizutragen. Der 29jährige Programmierer, der zurückgezogen mit Frau und Kind in einer kleinen Stadt in Oregon lebt, hat Braun Eigentümer der Firma. Ihm verdanken wir solche Klassiker wie *Sim City* und *Sim Earth*. **WV**

Scriptography
 Programmierung und/oder Design: *Raid on Bungeling Bay* (1984, C 64), *Probot* (Firmas erste Spiel), *Sim City* (Mitte der 80er), 1986: *Wrestler*, 1989: *C&A* und *Managers*, *Sim Earth* (1990, Macintosh), *Sim Ant* (1991, Macintosh). Will arbeitet zur Zeit zusammen mit Ken Karolous an *Sim Life*.

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemösungsbrigade tritt in Aktion.

MEINE FRAGE LÄUTET:



P. MOLYNEUX



Peter Molyneux gilt als einer der begabtesten Programmierer der englischen Software-Szene. 1989 gründete er das Softwarehaus "Bulfinch" und schuf mit seinem Team das "Ku ispel" schlechthin: *Populous*. Jeder kennt es, jeder mag es – POWER-Weltung 92 Prozent! Auf den Lobsernen wurde sich jedoch nicht ausgesprochen. Nach Umsetzungen für diverse Videospielsysteme, folgte *Flood*, an dem Peter selbst jedoch nichts hatte. Stattdessen: 1990 kam *Powermonger* heraus. Ein Spiel für Hardcore-Strategen, das *Populous* nicht ganz das Wasser reichen konnte. Mit der Veröffentlichung von *Populous 2* sollte Bulfinch jedoch noch eins drauf. Peter realisierte jetzt, als das, was der erste *Populous* (Spiel) ist. Auf weitere Produkte darf man also gespannt sein.

Scriptography, 1984: *Buena Vista*, 1990: *acom*, 1989: *Populous* (Amiga, ST, PC), 1990: *Powermonger* (Amiga, ST, PC), 1991: *Populous 2* (Amiga)

SPIELE-SPAß TOTAL

FÜR NUR 19.⁸⁰ DM

DAS GIBT'S NUR IN DER AMIGA SPIELE DISC NR.3:

4 komplette Spiel-Programme mit garantiert viel Action, Spannung und Spaß! Natürlich zusammen mit ausführlichen Anleitungen zu jedem Spiel. Und das zum sensationellen Preis von nur 19,80,- DM!

BOUNCING BALLS

Sie donnern mit Ihren Kugeln durch starke dreidimensionale Landschaften. Der absolute Kugelspaß für ein oder zwei Spieler mit professionellen Features wie Split-Screen, Level-Editor und natürlich rasend schneller Grafik!

SPHAX

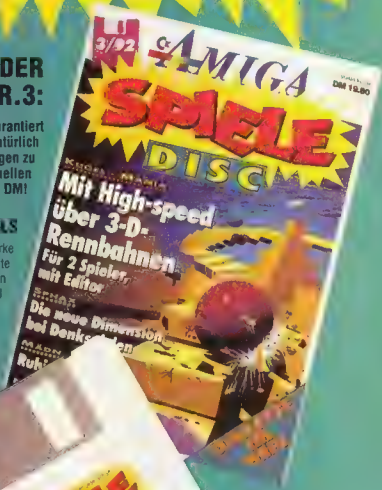
Bis zu drei Spieler versuchen, die Murmeln des Gegners vom Spielbrett zu schieben. Ein fesselndes Gesellschaftsspiel mit klasse Grafik und vielen Extras!

MÄDN

Versuchen Sie als einer von vier Spielern, Ihre Meute per Würfel sicher ins Ziel zu bringen.

NIM

Das Bier-Spiel: Wer die letzte Pulle austrinkt, hat gewonnen. Ein feuchtfrohliches Spiel gegen einen trinkfesten Computergegner!



AMIGA SPIELE DISC Nr.3:
Ab sofort bei Eurem
Zeitschriftenhändler !

AMIGA SPIELE DISC - KEINER BIETET MEHR FÜR DEINEN AMIGA!

Mir geht der Hut hoch

Zack

na ja

Im Titelbild läßt Newton einen Apfel fallen, um einen Becher, in dem der Spieler ordentlich stapeln soll. Wenn die Beschreibung verdächtig vorkommt: Art Edition versucht hier, seinen Ruf als Clone-König zu bestätigen. Daß es sich um keinen Zufall handelt, sagt uns das Paßwort für Level 1 "Hains". Wenn Art Edition denn wenigstens gut nachprogrammieren würde — aber hier gibt es nur achtnache Grafik und eine mäßige Spielbarkeit zu bewundern. Und das einzig neue Feature, die Hüte auf Köpfe zu stapeln, macht das Spielprinzip nicht besser, sondern schlechter. Unser Tip: Im Public Do-



Hüte fallen in den Becher, die Klauer werden immer frecher

man Bereich gibt es von fast jedem Denkspiel eine Version, darunter mindestens einen Hains-Verschnitt. Diese PD-Versionen kosten nicht nur weniger, sie sind auch noch besser. bs

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Art Edition, Zirkas-Preis: 60 Mark

MS-DOS

nicht geplant

AMIGA

28%

Grafik: 20% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST

nicht geplant

C 64

29%

Grafik: 22% Sound: 25%

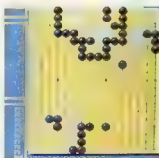
Schwierigkeit: mittel

Stein im Brett

Go-Simulator

super

Go ist nicht nur in Japan das beliebteste und älteste Brettspiel, sondern findet auch in unseren Breitengraden immer mehr Anhänger. Da eine Solopartie Go nicht besonders amüsant ist, dürfen wir nun auf einen elektronischen Kontrahenten zurückgreifen. Der Go-Simulator von Infogrames leistet dabei wertvolle Dienste. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad und das Handicap lassen sich variieren. Auf Wunsch kann das Brett vergrößert oder verkleinert werden, ein Hilfsmittel zeigt die möglichen Züge an. Eine recht umfangreiche Lärnsession wehrt den Go-Neuling Schritt für Schritt in die Geheimnisse des Spiels ein. Zwar



Das berühmte Brettspiel als kompetente Computerversion

wird ein Computerprogramm einen "echten" Go-Könner nie ersetzen können, aber zum Einstieg in die Go-Materie ist der Go-Simulator das Richtige. mh

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel

Hersteller: Infogrames, Zirkas-Preis: 100 Mark

MS-DOS

80%

Grafik: 19% Sound: 1%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

nicht geplant

C 64

nicht geplant

Wanzenalarm

Bug Bomber

super

Panik im C64! Unzählige Bugs sind in das System eingedrungen und wollen von einem strategischen und actionbegabten Spieler vernichtet werden. Dazu steuert Ihr Eure Spielfigur durch ein übersichtliches zweidimensionales Labyrinth, auf das Ihr von oben draufseht. Zerstören könnt Ihr die Computergegner, indem Ihr unter Einleiten vorher aufgesamelter Energiepunkte kleine Handlanger-Sprites erschafft, die viele verschiedene Jobs annehmen (vergessen dem Spielablauf das richtige Maß an Pfiff). Bomben sprengen den Weg frei, eine Mine verwandelt den Bösen zu Staub und kleine Panzer machen sich selbst



Spielerisch gibt's keine Unterschiede zum Amiga-Vorbild (C64)

ständig auf die Jagd nach den klärenden Computer-Sprites. Ob alleine oder zu zweit, ein Höhlenspaß kommt rüber. ri

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Kingsoft, Zirkas-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

AMIGA

76%

Grafik: 52% Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

in Vorbereitung

C 64

76%

Grafik: 50% Sound: 40%

Schwierigkeit: einstellbar

Zoff in Beverly Hills

Beverly Hills

na ja

Böse Buben belagern den Hollywood-Stadtteil Beverly Hills, um alle Geschäfte und Privatvillen in Ruhe auszurauben. Nur ein einsamer Football-Star, der da zufällig reingeraten ist, kann die Schätze der Filmstars retten. Das Ganze kommt demnächst als Film in die Kinos und jetzt schon als Computerspiel auf PCs. Dabei handelt es sich um ein Adventure mit kleinen Actioneinlagen. Komplex ist es nicht, denn es gibt nur zwei Befehle: "Hide" und "Use". Die meisten Räume sind nutzlos und das User-Interface ist so beschneidet, daß man durch einen Fehlklick einen wichtigen Gegenstand unwiederbringlich ver-



Reiche Gegend, armes Adventure (MS-DOS/VGA)

liert. Mausebedienung gibt es nicht und damit man es nicht in zehn Minuten durchspielt, wird man von allen Seiten beschossen. bs

STECK BRIEF

Genre: Adventure

Hersteller: Capstone, Zirkas-Preis: 110 Mark

MS-DOS

29%

Grafik: 39% Sound: 31%

Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

in Vorbereitung

C 64

nicht geplant



„BLACK CRYPT“ – WILLKOMMEN ZUR MONSTER-PARTY IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt“™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter den gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem

wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt“, ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite“-Stil.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

Erhältlich für Amiga.

ELECTRONIC ARTS™

Verkaufsgesellschaften: United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 05244-4080
Profsort GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel. 054-12 20 65
Lern-resort GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönne, Tel. 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 021-67 62 0
Kingsoft GmbH, Gröner Weg 29, 5100 Aachen, Tel. 0241-15 20 51



Auf alle Computerspiele in unserem Programm

Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhändler, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum GLEICHEN PREIS!!!

Wie helfen alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind

Für alle gängigen Computersysteme!!!

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

1. Ganz einfach
2. Ihr ruft uns an
3. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00
4. Ihr rechnet Ihr euch selber aus

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Power Play-Werben unter "ca. Preis") den rechnet Ihr mit 0,64, und das Ergebnis ist euer Einkaufspreis bei uns

Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00
 $99,00 \times 0,64 = 63,36$

Titel	Amiga	IBM
Adel B.Schindler		
Buck Rogers 2	68,40	68,40
Bundesliga		
Manager Pro!	67,72	67,72
Cadaver	54,88	61,40
Coltaction	61,40	61,40
Conquest of the		
Empire	82,05	82,05
Empire 2	82,05	82,05
Eyes of Beholder 2	67,72	67,72
Falcon 3.0	74,56	74,56
Gods	68,37	68,37
Goldies	54,72	54,72
Grand Prix	67,37	54,72
Harb. Dreams	54,72	54,72
Shuttlelands	68,40	68,40
Sim Ant		
Star Trek	68,37	68,37
The Excess	47,85	54,94
Uncharted Waters	82,05	82,05
Wallchid	54,88	54,88

Vorteile für Euch

1. Ihr bekommt alle Spiele zu absoluten Tiefpreisen
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet
3. Alle Spiele in der neuesten Version
4. Wenn Ihr ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellt, habt Ihr es ca. 3 Tage bevor es in den Handel kommt

Wie kann man uns bestellen?

Mo.-Fr. von 12:00 bis 21:00 Uhr
 Telefon 1 0771/51964
 Telefon 2 07720/65430
 Telefon 3 07720/62391
 Schriftlich: Quicksoft

Textstraße 20
 7730 VS-Schwennungen
 Komplettsysteme für alle Systeme
 ca. 5000 Artikel Schutzgebühr DM 5,00
 Versandkosten Inland DM 12,00

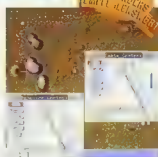
Quicksoft ist ein Unternehmen der MEDIA-LAND Vörseler Vertriebs GmbH
 Inhaber Th. Vörseler & R. Waldorf
 Eigentümer: Präsidenten der Vörseler

Krabbeltiere

Sim Ant



Die Programmierer von Maxis sind um unkonventionelle Ideen nie verlegen. Die Bandbreite ihrer Einfälle reicht vom Makro bis in den Mikrokosmos. Wer genug hat vom ewigen Planetenbauern mit Sim Earth, darf jetzt mit Sim Ant die Verwaltung eines Ameisenhügels übernehmen. Mittels Collierfenster, Übersichtskarten und Menusteuerung ebnet ihr den kleinen Kriechern den Weg zum Erfolg, von der einsamen Königin bis zum gewaltigen Ameisenstaat. Wie bei allen Simulationen von Maxis hängt der Spielspaß weitgehend von der eigenen Kreativität ab. Hier wird kein genauer Lösungsweg vorgegeben und



Über zwei Menüs steuert ihr die Brutalität der Königin

viel Platz für die eigene Experimentierlust. Die MS-DOS-Ameisen unterscheiden sich kaum von ihren technisch perfekten Macintosh-Varianten.



Genre: Simulation

Hersteller: Maxis/Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 87%

Grafik: 65% Sound: 22%

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

In Vorbereitung

C 64

nicht geplant



Red Baron

Auf der Packung des erfolgreichen Dynamix Simulators (die MS-DOS-Version ist jetzt ein gutes Jahr alt) befindet sich bereits ein Aufkleber "14 MHz empfohlen". Während Standard-Amiga-Besitzer also leider in die Röhre gucken auf einem 3000er habt Ihr aber ungekrönten Spielspaß mit etwas weniger Farben als beim Original. Einziger Bug: Unter Kicksart 2.0 nutzen Euch die vielen MHz herzlich wenig – läuft nur auf Kicksart 1.3.

Fireteam 2000

Schon auf dem PC sorgte das SI-Strategie-Spiel Fireteam 2000 nicht gerade für Jubel. Auf dem Amiga wird der ohnehin schon angeschlagene Spielspaß durch einige technische Ärgernisse weiter geschmälert. Langwierige Diskettenzugriffszeiten, quälend langsame Grafik und eine benutzerfeindliche Bedienungsanleitung sind die letzten Funken lakonischer Befriedigung. Amiga-Spieler sollten sich lieber mal den Perfect General anschauen.

Genre: Simulation

Hersteller: Dynamix

Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 75%

Grafik: 80% Sound: 62%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Strategie

Hersteller: Sim Systems

Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 46%

Grafik: 29% Sound: 19%

Schwierigkeit: mittel



Super Space Invaders

Auf dem PC macht Domarks Space Invaders Variante eine recht gute Figur. Gegenüber der Amiga-Version ist sie jedoch um einiges langsamer und akkustisch etwas schlechter ausgefallen. Wieder ballert Ihr Euch durch grafisch ansehnliche Level. Super Space Invaders kann Fans des Klassikers durchaus empfohlen werden – alle anderen werden an der Unrealität kaum Freude haben.

Genre: Action

Hersteller: Domark

Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 57%

Grafik: 60% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel



Vroom

Endlich darf man mit Lankhorns Filter auch auf dem Amiga loslegen. Spiel ist hat sich nichts geändert durch fixe Grafik-rasen, abwechslungsreiche Landschaften und gewaltige Gegner. Staunen Allen der Sound wurde auf dem Amiga eine Kleinigkeit aufpoliert. Wiederum darf zwischen Arcade- und Weltmeisterschaftsmodus gewählt werden. Fazit: Kurzwegiges Rennvergnügen gegen Crammond's "F1 Grand Prix" kommt es jedoch nicht ganz an.

Genre: Rennspiel

Hersteller: Lankhor

Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA 70%

Grafik: 60% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel

MILLENNIUM PRÄSENTIERT EIN FUTURISTISCHES SPIEL DES STRATEGISCHEN MACHTKAMPFS



**KÄMPFE UM DIE
HERRSCHAFT ÜBER
DEN PLANETEN ORION.
OBERBEFEHLSHABER,
DEIN BEFEHL LAUTET:
BAUE, BEFEHLE,
BESIEGE!**



Führe deinen Feldzug in über 72 Ländern
von unterschiedlichem Terrain

*"Die Integration von Kampf und Strategie
wurde selten so gut mit reiner Spielplan-
Klein- und intensiver Strategieplanung
verbunden." Games X, Januar 1992*



Baue die mächtigsten Space-Kampfmaschinen



Nicht die harten Kämpfe, sondern
taktischen Schlachten



MILLENNIUM



Vertriebt in Deutschland
von Electronic Arts



Die Oster-Nummer!

Spitzen-Hifi-Geräte oder 3.000 Mark in bar
für den besten Programmierer.

Mitschen & gewinnen!

Super Channel

»Listing« die man haben
Z. Bsp. "Midi-Dir", bringt
Ordnung in Eurer Diskette,
"Amiga-Dir" das System
für "Amiga-Print"

»Adress Master«
Die beste Adress-
verwaltung, die es gibt

»Desktop Publishing«
So geht's. Macht Euch
eine Zeitung.

»Darkzone« und
»Shadow of the Beast«
Super Spiele die
geliebt haben!



Weitere Highlights:

- »Drucker« – professionell und preiswert, der neue Panasonic.
- »3D-Construction-Kit« – wir haben das Programm getestet.
- »Scanner« – günstige PC-Scanner für den C 64 und C 128.
- »Tips & Tricks« – hier zeigt sich wie's noch besser geht.
- »Tuning« – für alle, die eine tolle Kiste wollen.

Ab 16. April 1992 beim
Zeitschriftenhändler!

ZDF-KOLUMNE

Begleitend zu einer in 3Sat ausgestrahlten Sendung wird der ZDF-Redakteur und Moderator Klaus Möller in einer regelmäßig erscheinenden Kolumne für Euch schreiben. Klaus Möller dürfte Fernsehfans nicht ganz unbekannt sein: Er hat bereits an den Sendungen "Computer-Corner", "Technik 2000", "Komm Puer!" und "Ökowitz" mitgearbeitet.



Redakteur Klaus Möller

Guten Tag, liebe Leserinnen und Leser. Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle, mein Name ist Klaus Möller und ich bin sozusagen der geistige Vater der Computerabendsendungen in 3sat, dem Satellitenprogramm des ZDF, dem Schweizer und dem österreichischen Fernsehen. Neben meiner Urheberschaft der neuen Computersendungen, die von dem populären Markt & Technik-Autor Christian Spanik moderiert und gestaltet wird, sowie von den beiden 3sat Redakteuren Leonhard Böhner und Eberhard Fetz, habe ich auch in "Neues... Die Computershow" eine kleine, feine Abteilung für mich reserviert. In meiner Spielecke möchte ich alle Computerinteressierten zum kreativen Spielen mit ihrer Denkmachine bewegen. Hierzu gibt es in den Computersendungen von 3sat in Zukunft dann auch eine gemeinsame Spielhelferliste, die die Redaktion der Zeitschrift POWERPLAY mit mir zusammen erstellt.

Doch bevor wir in diesen Service für Zuschauer und POWERPLAY-Leser so richtig einsteigen, begrüße ich Sie, liebe Leser, ganz besonders herzlich. Einige von Ihnen haben vielleicht schon unsere erste Sendung gesehen, die am 19. Februar dieses Jahres ausgestrahlt wurde. Dort ging es um Shareware, Computersoftware also, die preiswert zu haben ist. In den beiden nächsten Sendungen behandle ich in

der Spielecke die Virtuelle Realität und "Willy Beamish", den Sie gleich kennenlernen werden.

Viele PC-Anwender unterscheiden noch immer säuberlich zwischen dem Personalcomputer als Arbeitsgerät und als Spielmaschine. Etliche Kommunikationstheoretiker wollen nicht begreifen, daß der PC aufgrund seiner vielfältigen Fähigkeiten ein universelles Gerät darstellt. Darunter haben besonders die Kinder zu leiden, die in ihrer naiven Spielfreude die harte pädagogische Hand der Erwachsenen kennenlernen, wenn es darum geht, aus Papas "Arbeitscomputer" vorübergehend eine Spielkonsole machen zu wollen.

Da wird dann — unter dem Deckmantel pädagogischer Argumentation — gemutmaßt, daß eine "Space Odyssey" das arme Kind zum geistigen Sternenkrieger werden läßt oder das Spiel um den Detektiv "Dick Tracy" in den lieben Kleinen die nackte Lust am Morden auslöst.

Gemein ist jedoch den meisten dieser Zeitgenossen, die sich dergestalt wider die dritte industrielle Revolution sperren, sich niemals richtig mit einer solchen Teufelsmaschine einem Computer eben, auseinanderzusetzen zu haben. "Man" könnte sich ja blamieren vor den lieben Kleinen. Also greift man lieber zum traditionellen bewährten Holzspielzeug, mit dem sich der Nachwuchs zwar unsäglich langweilt, dafür aber den friedvollen Charakter des wertvollen Spielzeugs dadurch betont, daß er mitunter die bemalten Holzuntersätze als Wurfgeschosse verwendet. Besonders diesen Computergegnern empfehle ich die drei folgenden Spiele sehr.

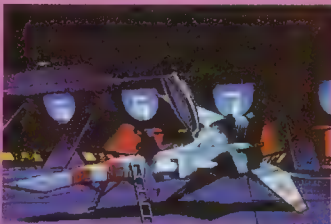
Loopz ist ein witziges Geometriespiel, bei dem es darum geht, in einer bestimmten Zeit Figuren zusammenzubinden,



Das Geschicklichkeitsspiel Loopz ist eine gelungene Tetris-Variante

die der Zufallsgenerator des Computers anbietet. Loopz kennt mehrere Spielstufen, Schwierigkeitsgrade und Variationen. Das Spiel ist bereits seit einem Jahr auf dem Markt. Es ist daher inzwischen in Versionen für alle bekannten Rechner zu haben und kostet nur noch rund 30 Mark.

Wing Commander 2 ist ein regelrechter Spielehammer und Speicherfresser aus dem All der Computerrereien. Zwar mögen sich gerade bei dieser Gattung von Spielen, die den Krieg der Sterne nach-



Mit Wing Commander 2 in die Fernen der Galaxis (MS-DOS/VGA)

empfinden, die Gelster scheiden. Andererseits kann man Wing Commander 2 auch als intergalaktisches Schachspiel auffassen — und wer würde einen Schachspieler einen triebgestörten Mörder nennen, wenn er im Spiel einen seiner Bauern für die Dame opfert? Wing Commander 2 entlockt dem Computerspeicher und der VGA-Karte alle Möglichkeiten und man versinkt in einem Raum-Zeit-Kontinuum, einem Feuerwerk von Formen und Farben, das in der Computervelt seinesgleichen sucht. Der Kampf ums Überleben im Universum bietet PC-Besitzern mit wenigstens 386er Prozessor ein schier endloses Spielvergnügen. Wenn der PC dann noch über eine Soundblaster- oder eine Adlib-Karte verfügt, wird's ein rechter Ohrenschmaus.

Der dritte in der munteren Spielerunde ist "Willy Beamish", der ebenfalls mit satten 20 MByte Speicherplatzanforderung aufwartet. Hat man das Spiel erstmal auf der Festplatte installiert, geht's aber richtig



los. Man schlüpft in die Rolle des neunjährigen Willy Beamish und lernt — sozusagen interaktiv mausgesteuert — den Ferienalltag einer amerikanischen Durchschnittsfamilie kennen.

Das einzige Ziel besteht darin, sich für die kommende Weltausscheidung eines gigantischen Spielwettbewerbss der fiktiven Firma "Nintari" vorzubereiten. Dies aber ist alles andere als einfach, denn es gibt im Haushalt eine ganze Reihe von Aufgaben zu bewältigen. Willy Beamish ist ein nettes Spiel ohne Gewalt mit viel Spielwitz programmiert, das einige Stunden ungetrübten Spielspaß garantiert. Neben der deutschen gibt es auch eine englischsprachige Version, so daß Sohn oder Tochter ganz nebenbei ihre Englischkenntnisse auf wahrhaft spielerische Weise aufbessern können.

Bis zur nächsten Kolumne schauen Sie einfach mal bei 3sat "Neues... Die Computershow", rein. Der Termin: 27. Mai 1992, 19.30 Uhr in 3sat.

Klaus Möller

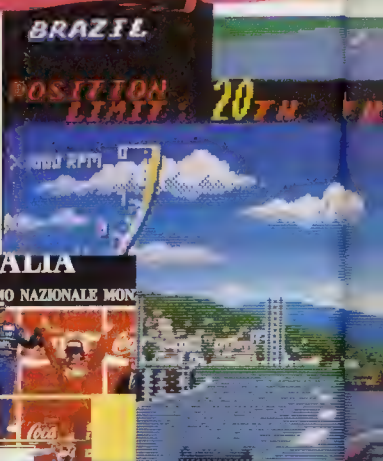
TEMPORAUSSCH

Männer, Mädchen und Motoren: Die POWERPLAY besuchte den digitalen Rennzirkus, schaute bei alten Bekannten vorbei und sah sich nach neuen Herausforderungen um.

Rennspiele waren und sind etwas ganz Besonderes: Wer kennt nicht den heißen Schauer der Erregung, wenn der eigene Bolid souverän an den Wagen der Konkurrenz vorbeizieht und die Gegner Abgasen schlucken. Fans der digitalen Raserei ziehen höchsten Lustgewinn aus einem formidablen "Powerslide" und können sich an dreifachen Überschlägen mit Totalschaden nicht sattsehen. Entsprechend der nimmersatten Nachfrage unsererseits wird auch die Kreativität der Programmierer angestachelt: Sie konfrontieren uns mit Schneestürmen, Öllachen, doppelten Loops und eisenharter Konkurrenz. Wir kämpfen allein oder entsprechend verkabelt, zu zweit, zu viert oder zu acht um den Siegerpokal. Wir rasen in Formel-1-Flitzern, mit Sportwagen fast aller Marken, mit hochgezüchteten japanischen Motorrädern, mit Sandbuggys, Dreirädern und futuristischen Düselgleitern um die Wette. Vom einfachen Rundkurs in Indianapolis bis zum kurvenrei-

chen Nürburgring ist alles im Angebot. Bastlernaturen erfreuen sich am zuweilen eingebauten Streckeneditor und designen ihren Wunschkurs.

Kein Wunder also, daß bei der großen Nachfrage auch eine Menge Mittelmaß auf den Markt drängt. Um den Helden des Asphalt die Auswahl des optimalen Rennspiels zu erleichtern, haben wir uns die Rosinen des Genres genauer angesehen und bieten zusätzlich einen Ausblick auf kommende Sensationen. kn/vw





Night Rider: Atari VCS



Turbo: Coleco Vision



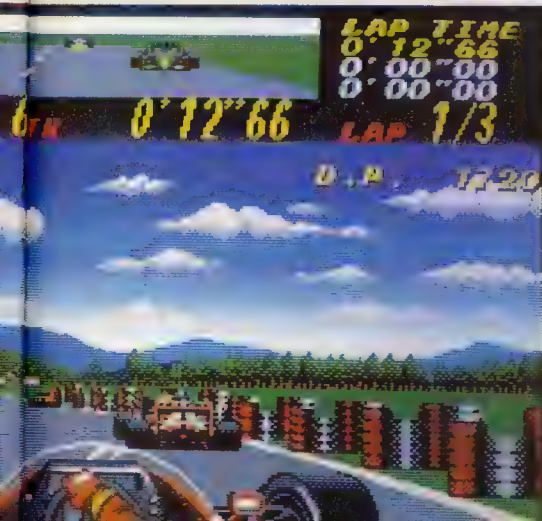
Pole Position: Automat

Yesterday

Für die Kostas gibt es in paar Highlights aus der reichhaltigen Rennspielgeschichte.

Weisse Begrenzungsstreifen wunden sich durch die Nacht und verschwanden am Monitorhorizont. Mit zunehmender Geschwindigkeit wird die Straße enger und enger, die schwarzen Hände des Fahrers klammern sich um das Lenkrad. Keine Frage, wir sind mit Alan's Night Rider auf dem VCS 2600 unterwegs. Programmierer Rob Fulop machte aus der Not eine Tugend und setzte die begrenzten Grafikfähigkeiten gekonnt für sein Spielkonzept ein.

Ein anderes Highlight der Konsolewelt war Colecos Turbo in dem komplett mit rasendem Lenkrad gehaltenen Spiel hatte der Fahrer nur eine Aufgabe: Auf der Straße bleiben und möglichst viele Kilometer frassen. Herz was willst du mehr? 1983 brach in Deutschland das Pole Position Fieber aus. Ob in der Arcadehalle oder vor der Heimkonsole, an diesem genial einfachen, aber wirkungsvollen Rennspiel kam keiner vorbei.





Grand Prix Unlimited:
Welcher Bolide darf
es sein?

GRAND PRIX UNLIMITED

Nachdem Microprose einen beachtlichen Erfolg mit Geoff Crammonds *Grand Prix* einfahren konnte, bleibt auch die Konkurrenz nicht länger untätig. Accolade schickt ebenfalls keinen Unbekannten ins heiß umkämpfte Renngeschäft: Spieldesigner und Programmierer Tom Loughry konnte schon mit *Test Drive 3: The Passion* beweisen, daß auch seine 3-D-Routinen fahrbar sind. Um sein neues *Grand Prix Unlimited* möglichst realistisch zu gestalten, hat man sich bei Accolade kompetenter Mithilfe versichert: Die Design-

beschränkt, sondern darf nach Herzenslust eigene Rennbahnen bauen. Die einzelnen Rennabschnitte werden dabei in Form von Kacheln auf einem speziellen Konstruktionsbildschirm platziert. Ist der Wunschkurs gebaut, darf man aus einem speziellen Menü Häuser,

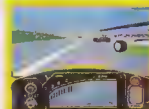
Menschen und Streckensignale auswählen und auf der Eigenkonstruktion platzieren. Zum Schluß wird das aktuelle Wetter ausgesucht, der Kurs gespeichert und die Rennerei kann beginnen. *Grand Prix Unlimited* soll noch im Mai für MS-DOS-Rechner erscheinen.



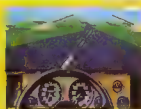
Grand Prix Unlimited. Locker durch die Vektorenwelt. (MS-DOS/VGA)

Arbeit steht unter der Oberaufsicht des amerikanischen "Road & Track"-Magazins. Die Redakteure der Zeitung wachen eifrig darüber, daß das Formel-1-Renngehen möglichst authentisch simuliert wird. *Grand Prix Unlimited* wird alles bieten, was das Rennfahrerherz begehrt. Natürlich könnt Ihr den jeweiligen Boliden nach Euren Wünschen umbauen und Steuerung, Federung, Getriebe und Spoiler den eigenen Fahrleistungen anpassen. Damit Ihr jederzeit umfassend über das Renngehen im Computer informiert seid, wurde ein Video-Recorder ins Programm integriert — besonders spektakuläre Unfälle darf man sich in aller Ausführlichkeit zu Gemute führen.

Dank Streckeneditor ist der Fahrer nicht auf die tatsächlichen Weltmeisterschaftskurse



500 Meilen Kreisverkehr:
Indianapolis 500



Looping voraus: 4-D-Sports
Driving.



Geoff Crammonds Meisterstück:
Formula One Grand Prix



Auf der Achterbahn: Stunt Car
Wacker

Vektoren, Vektoren!

Die Vogelperspektive ist ja schön und gut, schließlich haben wir alle einmal mit der heimischen Rennbahn gespielt und die Plastikautos aus der Steilkurve fliegen lassen. Richtige Atmosphäre kommt aber nur bei einer fieschen 3-D-Raserei auf. Den starren Blick auf die nächste Haarnadelkurve gehohlet, die verkrampten Finger am Joystick, den Gegner im Rückspiegel — so schön kann der Rennsport sein. Ein wahres Prachtstück der Vektoren-Raserei lieferte 1989 Altimaster Geoff Crammond mit seinem funesten *Stunt Car Racer* ab. Ob auf Amiga, ST, C 64 oder MS-DOS, die acht Berg- und Talbahnen der vier Rennligen machen auch heute noch einen höllischen Spaß. Wer zwar Computer via Kabel vernetzt, darf auf den Sprungschancen, Abgründen und Zugbrücken heiße Duette mit den Vektorfilzern austragen.

Nicht weniger dynamisch geht es in *Electronic Arts Indianapolis 500* zu. Hier donnert Ihr mit einem Aftenzahn über den berühmten amerikanischen Rundkurs. Dank unzähliger Einstellungen des Fahrverhal-



Grand Prix Circuit: Eines der
besten Rennspiele

ters, 33 Computerfahrern und einem exzellenten Recorder wird auch hier Langzeitmotivation geboten. Jeder Meter der Rennstrecke wird aus sechs unterschiedlichen Blickwinkeln aufgenommen. Besonders spektakuläre Unfälle, an denen wahrlich kein Mangel herrscht, dürfen genüßlich betrachtet werden.

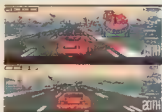
Für etwas ruhigere Fahrkünster ist *4-D Sports Driving* von Mindscape der richtige Kandidat. Seit dem Spielautomaten *Hard Drive* gehören digitale Autorennen auf Hinderkursen zum Standard. In *4-D Sports Driving* könnt Ihr wie mit der heimischen Carrera Rennbahn eine Strecke aus allen möglichen Einzelteilen zusammenbasteln. Anschließend fahrt Ihr die Eigenkonstruktion gegen die Uhr oder einen Computergegner ab. Sprungschancen sind ebenso im Angebot, wie Loopings, Esbahnen und Matschstrecken.

Ein Muß für jeden digitalen Motorsportler ist Geoff Crammonds *Formula One Grand Prix*. In dieser High-End-Simulation kann man sich auf's Schönste in der Welt des Formel-1-Rennsports umsehen.

Es war einmal ein Lotus...

...der durfte sogar unter Wasser zeigen, was er unter der Haube hatte. Stolz der Eigentümer war kein geringerer als Agent 007: James Bond.

Ob Magnetic-Fields-Gründer und Spieldesigner Shaun



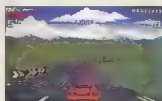
Lotus 2 mit herrlichem Panoramablick (Amiga)

Southern sich gerade von diesem Lotus hat inspirieren lassen, bleibt vorerst wohl ungewiß. Sicher hingegen ist, daß die beiden Lotus Esprit Challenge-Teile zu den besten Rennspielen der letzten Jahre gehören. Als das "Magnetic Fields"-Team um Shaun Southern 1990 Lotus Esprit Challenge schuf, flitzte der kleine rote Renner sofort in die Her-

zen der Amiga-Besitzer Dank mangelnder Realitätsnähe ließ das Spiel jedoch noch einige Reserven blicken. Die flotte Grafik sucht jedoch ihresgleichen. Bäume und Schilder zoomen fix und sind obendrein noch wunderschön gezeichnet. Habt Ihr einen zweiten Freund zur Hand, geht's sogar gegen- bzw. miteinander auf die Strecke.

Technisch überragend und spielerisch meisterhaft kam Ende letzten Jahres ein zweiter Lotus-Teil (Fast in POWER PLAY 1/92) angebraut. Grafisch hat Magnetic Fields noch

einen Zahn zugelegt: Schnee und Nebel sehen nicht nur toll aus, sondern wirken sich auch auf das Renngeschehen aus. Im Nebel ist alles etwas später zu erkennen und während des Schneegestöbers wird's immer glatter, die Straße immer "verschneiter". Aus dem Amiga wurde das Letzte herausgeholt — noch schnellere und schönere "Bitmap"-3-D-Grafik wird's auf diesem Rechner wohl nicht mehr geben. Und dazu noch ein weiteres Highlight: Diesmal dürfen nicht nur zwei Fahrer ans Steuer, sondern mit einem kurzgeschlos-



Lotus 1 mit gesplittetem Bildschirm (Amiga)

senen "Zusatz"-Amiga sogar vier. Der Spaß, sich gegenseitig zu überholen, steigt ins Unermeßliche — alle spitzen Gegenstände sollten jedoch schon vorher des Zimmers verwiesen werden.

Angetan vom Erfolg seiner Produkte, entschied sich Lotus-Schöpfer Shaun Southern nun für einen dritten Teil. Diesmal darf man jedoch seine eigenen Strecken zusammenbasteln. Das Lotus Construction Kit erlaubt es dem Spieler, Straßenzüge und Landschaften zu editieren und sich somit die perfekte Mischung aus beiden Lotus-Spielen zu schaffen. Sogar ein Pit-Stop wird nicht fehlen. Bis zum Herbst dieses Jahres wird sich der Lotus-Fan jedoch noch gedulden müssen; das Programm entsteht gerade erst auf dem Papier.



NEU

AB

SOFTWARE

1 IS

NEU

3,-

VERLEIH

Amiga - PC - C64 - Sega - Gameboy

An- und Verkauf - Konsolenverleih

Ständig aktuelle Neuheiten - AUCH ZUM KAUFEN

Disk 1 Computersoftware

Brunowstraße 17 (U-Bahn Tegel) · 1000 Berlin 27 · Telefon 030/4337419

Öffnungszeiten: Montag bis Samstag 12.00 bis 20.00 Uhr



No Second Prize: Der Start ist geclückt und wir übernehmen die Führung. (Atari ST)

Easy Rider

Eine Rennsimulation der Extraklasse steht für alle Motorradfans ins Haus: Im Güterlocher Softwarehaus Thalion werkeln Programmierer Christian Jungen, Grafiker Thorsten Mutschall und Designer Erik Simon an *No Second Prize*.

Diesmal seid Ihr nicht auf der Jagd nach Meisterschaftspunkten, sondern fahrt mit fünf fiktiven Freunden um die Welt.



te Wer nach Ende der Saison die höchste Gesamtwertung einstreichen durfte, darf einen besonders kostbaren Preis in Empfang nehmen. Jeder der Fahrer besitzt einen eigenen digitalen Charakter: Während der eine z.B. am liebsten jeder Konfrontation aus dem Weg geht, fährt Euch der zweite bei jeder Gelegenheit in die Seite.

Ihr brettet mit aufgeböhrten Vektormaschinen über 25 unterschiedliche Strecken und liefert Euch heiße Duelle. Damit die schön schnelle ST-Vektorgrafik richtig zur Geltung kommt, darf man Landschaft und Strecken aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln bewundern. Spieler, die es besonders übersichtlich lieben, beobachten das Geschehen aus einem Hubschrauber. In der nächsten Ausgabe können wir Euch hoffentlich schon näheres über *No Second Prize* berichten.

Ganze Männer fahren zweirädrig. Wer noch nicht den Führerschein Klasse Eins in der Lederkutte stecken hat und trotzdem eine Kawasaki zwischen den Schenkeln spüren möchte, darf auf dem Monitor probefahren.

Knallhart realistisch geht es in *MicroStyles RVF* zu. Superschnelle Grafik, das satte Dröhnen der Motorräder und allerhand Feinheiten beim Spieldesign sorgen für erheblichen Dauerspaß. Auch nach drei Jahren gehört dieses Spiel noch zur Spitzenklasse der Zweiradspiele.

Accolade schickte für *The Cycles* das Programmerteam ins Rennen, das schon *Grand Prix Circuit* in die Boxengasse schob. Ähnlichkeiten sind deshalb unverkennbar. Ihr dürft gegen neun Fahrer auf 13 Rennstrecken eine Meisterschaft austragen. Allerhand Einstellungen an der Maschine verändern und nach jedem Rennen den Spielstand speichern.

Super Hang On fuhr geradewegs aus der Spielhalle auf das Mega Drive. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Im "Arcade Game" habt ihr die Wahl zwischen fünf unterschiedlich anspruchsvollen Strecken, die Ihr in Zeitnot durchfahren müßt. In der zweiten Spielvariante darf man sein Motorrad ausrüsten und jeweils einen Gegner abhängen.



No Second Prize: Zahlreiche Details an der Strecke sorgen für Abwechslung.

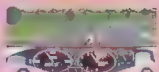


Super Hang On: Aus der Spielhalle direkt ins Wohnzimmer.



The Cycles: Der kleine Bruder von Grand Prix Circuit.

RVF-Honda: Fast wie die Realität



Flux

"Ist die Ozonschicht erst zerstört, fährt's sich gänzlich unbeschwert". Aller garstigen Umweltschäden zum Trotz muß auch die Zukunft, zumindest in der Phantasie der Spiel-designer, nicht auf Rasereien verzichten. Rennspiele mit Science-fiction-Hintergrund gibt es wie Sterne am Firmament. Leider entpuppen sich die meisten davon schnell als schwarze Löcher. Zwei erfreuliche Ausnahmen wollen wir etwas näher betrachten.

Buchstäblich wie geschaffen für das Super Famicom von Nintendo ist *F-Zero*. Das futuristische Rennspiel nutzt die Hardware der Japano-Konsole vorbildlich aus. Die 15 Kurse zoomen und scrollen so formschön, daß dem Spieler die Tränen in die Augen schießen. Die Computergegner werden von Mal zu Mal cleverer und schenken Euch

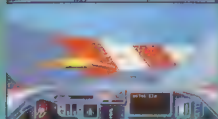
nichts. Ein Modul, das man vor behaltlos empfehlen kann. In die Vektoren Zukunft entführt uns Michael Powells *Powerdrome*. Rennspiele

kon auf sechs unterschiedlichen Planeten gilt es zu bezwingen. Je nach Atmosphäre und Witterungsbedingungen muß der F-Zero-Fahrer anders agieren. Mittels Kabel durchfliegen die Vektordamen auch Duette gegen ein-menschen Konkurrenz auslagen. Andernfalls sorgen vier Computergegner für Abwechslung.



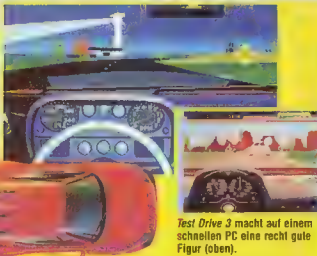
F-Zero: Sollte der Treibstoff ausgehen, explodiert der Gleiter. **Powerdrome:** Schutzschilde ausfahren und durch.

4-11-15 1-11-15 2-11-15 3-11-15 4-11-15



Die besten Rennspiele im Überblick

Titel	Hersteller	Computertyp	POWER-WERTUNG	Perspektive
4-D-Sports Driving	Mindscape	MS-DOS/Amiga	77%/75%	3-D-Sicht
Checked Red Flag	Atari	Lynx	70%	3-D-Sicht
Crash Course	Spectrum Holobyte	MS-DOS	78%	3-D-Sicht
Deathtrack	Activision	MS-DOS	72%	3-D-Sicht
F-1 Race	Nintendo	Game Boy	74%	3-D-Sicht
F-Zero	Nintendo	Super Famicom	85%	3-D-Sicht
F1 Tripple Battle	Human Creative	PC-Engine	82%	Draufsicht
F1-Spirit	Konami	Game Boy	78%	Draufsicht
Final Lap Twin	Namco	PC-Engine	81%	3-D-Sicht
Formula One Grand Prix	Microprose	Amiga	83%	3-D-Sicht
Grand Prix Circuit	Accolade	MS-DOS/Amiga/C64	82%/86%/78%	3-D-Sicht
Indianapolis 500	Electronic Arts	MS-DOS	80%	3-D-Sicht
Lotus 1	Grenlin	Amiga	71%	3-D-Sicht
Lotus 2	Grenlin	Amiga	82%	3-D-Sicht
Moto Roadster	NCS	PC-Engine	74%	Draufsicht
Moto Roadster 2	NCS	PC-Engine	74%	Draufsicht
Motocross Maniac	Konami	Game Boy	75%	3-D-Sicht
Nitro	Psygnosis	Amiga/Atari ST	76%	Draufsicht
Powerdrome	Electronic Arts	MS-DOS/Amiga/Atari ST	73%/69%/81%	3-D-Sicht
RVF-Honda	Microstyle	Amiga	84%	3-D-Sicht
Stunt Car Racer	Microstyle	MS-DOS/Amiga/Atari ST/C64	64%/81%/81%/69%	3-D-Sicht
Super Hang On	Sega	Mega Drive	72%	3-D-Sicht
Super Monaco GP	Sega/U.S. Gold	Mega Drive/Amiga	73%/73%/78%	3-D-Sicht
Super Off Road	Virgin	MS-DOS/Amiga/Atari ST	70%/69%/69%	Draufsicht
Super R.C. Pro-Am	Nintendo	Game Boy	73%	Draufsicht
Team Suzuki	Grenlin	Amiga/Atari ST	71%	3-D-Sicht
The Cycles	Accolade	MS-DOS/Amiga	81%/79%	3-D-Sicht
Vroom	Lankhor	Amiga/Atari ST	72%/70%	3-D-Sicht



Test Drive 3 macht auf einem schnellen PC eine recht gute Figur (oben).

Test Drive 2 für Mega Drive.

Die Test-Drive-Story

Schon seit 1988 versucht das englische Softwarehaus Accolade mit der *Test Drive* Serie seine Kunden zu bezaubern. In schöner Regelmäßigkeit veröffentlichten die Jungs Zusatzdisketten und stießen selbige mit dem nächsten *Test Drive* Teil wieder zurück in die Spielkiste. Trotzdem verstand es Accolade, die Konkurrenz mit entlockenden Grafik und überdurchschnittlichem Sound immer wieder auf's Neue zu überraschen. Ein Zugeständnis mußten sie jedoch machen: In Sachen Spielbarkeit und Langzeitmotivation wurde ständig geschlängelt — da hatte die Konkurrenz den Spielemacher

Raste man im ersten Teil noch auf ein und derselben (doch recht langweiligen) Bergstraße unzähligen Tankstellen entgegen, gab's im Nachfolger schon etwas mehr Wie-

se, Wüste und Wald zu sehen (die Bergstraße lehnte jedoch nicht). Technisch bahnbrechend war die Veröffentlichung von *Test Drive* im Jahre 1988 allemal. Auf dem C64 durfte selbst während des Nachladens der Musik gelauscht werden, das digitalisierte "Accolade presents" erlebte das Spielerohr und Grafik, sowie Sound galten als zukunftsweisend. Zeitlich auf der Höhe kam auch die dritte Testfahrt angrauscht. Auf einem fixen PC durfte in VGA-Farbenpracht durch eine schokkelige Landschaft gedüst werden.

Im nächsten Teil betrachtet, leht es der *Test Drive* Reihe am entscheidenden "Etwas", um als Klassiker durchzugehen. In *Freak Kriess* hält der Kulstatus jedoch nach wie vor an, nicht zuletzt wegen massiger Zusatzdisketten (Szenarien, Autos) Fazit: Auto aussuchen, Gas geben und die Bullen verschrecken — in Kürze sogar auf dem Mega Drive.

Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg

Hessen: Frankfurt

Bayern: München

NRW: Kamen WÜ

temberg: Aalen B.

den: Freiburg

14-18 Uhr

12-18 Uhr

12-18 Uhr

12-18 Uhr

3 Uhr

18 Uhr

06841/64587

069/613282

089/761908

02307/72181

1/680633

51/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme - Frachtkosten 8 - Eilzuschlag 7 - - Ausland - Nur Scheck, Vorauskasse + 21
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

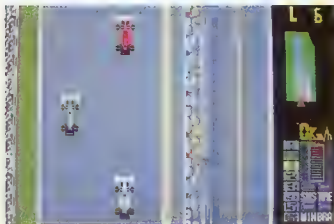
Program	AMIGA	ATARI	IBM	Program	AMIGA	ATARI	IBM	Program	AMIGA	ATARI	IBM
10 Konstitutions.Krt	119.95	119.95	119.95	Hell of China dt.	84.95	94.95	94.95	Red Baron 2t	96.95	96.95	96.95
40 Sports Bonus	64.95	-	-	Hamdadi	74.95	84.95	-	Return of Medusa 2	66.95	66.95	74.95
40 Sports Driving	72.95	-	-	Home Alone	64.95	-	74.95	Return of Rohan	62.95	73.95	-
A.T.P. Tennis	-	-	87.95	Indiana Hawk	64.95	64.95	-	Robot 2t	82.95	-	86.95
Artifical Islands	78.95	78.95	-	Indiana Jones	-	-	99.95	Robot 2t Dragon (Sims)	-	-	86.95
Australian Tennis Tour	59.95	-	82.95	Indiana Jones Adv.	69.95	69.95	74.95	Robot 3t	94.95	-	-
AZE	78.95	78.95	88.95	Indiana Jones 4	a.A.	a.A.	a.A.	Roger Rabbit	a.A.	-	78.95
Av Combat Aces	74.95	74.95	84.95	James Pond 1	64.95	64.95	-	Rollercoaster	69.95	69.95	-
Av Sea Supremacy	74.95	74.95	89.95	James Pond 2	64.95	64.95	-	Romance of LK 92 2	104.95	-	104.95
Av Land & Sea	84.95	-	89.95	Jeff M. O'Flynn	58.95	58.95	64.95	Sandwich	79.95	-	79.95
Av Sea 320	94.95	94.95	94.95	Jeff O'Flynn 2	64.95	64.95	-	Saved by the Tonic	-	-	-
Amberstar	-	-	72.95	Kings Quest 1 dt.	66.95	-	99.95	Secret Wasp 0t 100%	-	-	-
Another World	81.95	81.95	-	Knightmare	74.95	74.95	-	Secret Waspers P80	69.95	69.95	-
Another World 2	64.95	64.95	-	Knightmare 2	77.95	77.95	94.95	Shanghai	-	-	87.95
Aspid	72.95	-	-	Leader	74.95	-	-	Shuttlecrash	-	-	74.95
Baby Jojo Home	69.95	69.95	74.95	Legend of Fearlight	64.95	69.95	74.95	Shuttlecrash 2	78.95	78.95	-
Bald's Kongs	82.95	82.95	82.95	Legend of Fearlight 2	66.95	66.95	-	Sim Ant	-	-	69.95
Barbarian 2	84.95	84.95	-	Lesure Sivilization 5	96.95	96.95	-	Sim City & Populous	79.95	79.95	79.95
Bards: Fate Technology	-	-	86.95	Lesure Sivilization 6	62.95	62.95	-	Sim Earth	-	-	86.95
Battle Isle	74.95	74.95	79.95	Lesure Sivilization 7	54.95	54.95	54.95	Smart TV	69.95	69.95	86.95
Battle Islands	54.95	54.95	52.95	Lesure Sivilization 8	62.95	62.95	74.95	Space & Appliance	-	-	-
Bards of Prey	74.95	-	-	Lesure Sivilization 9	87.95	-	-	Space Ace 1	72.95	-	78.95
Black Gold	69.95	69.95	74.95	Lesure Sivilization 10	64.95	-	-	Space Quest 1 dt.	69.95	-	86.95
Bugs Brothers	82.95	82.95	86.95	Lesure Sivilization 11	-	-	86.95	Space Quest 2	64.95	64.95	79.95
Buck Rogers 2t	-	-	72.95	Lesure Sivilization 12	-	-	86.95	Star Control	72.95	-	72.95
Buck Rogers 3t	82.95	-	82.95	Lesure Sivilization 13	-	-	86.95	Star Trek	-	-	74.95
Caesar's Legion Pro	72.95	-	79.95	Lesure Sivilization 14	-	-	86.95	Starline Super Sprint	69.95	73.95	74.95
Castles Data Disk	-	-	44.95	Lesure Sivilization 15	-	-	86.95	Starlight 1	66.95	-	66.95
Castles of Dr. Brain	-	-	88.95	Lesure Sivilization 16	-	-	86.95	Starlight 2	82.95	-	82.95
Celtic Legends	74.95	-	-	Lesure Sivilization 17	-	-	86.95	Starlight 3	-	-	74.95
Chessman 2000	-	-	82.95	Lesure Sivilization 18	-	-	86.95	Starlight 4	-	-	74.95
Chess Player 2.0	69.95	69.95	74.95	Lesure Sivilization 19	-	-	86.95	Starlight 5	-	-	74.95
Chess Voyager An Combat	-	-	79.95	Lesure Sivilization 20	-	-	86.95	Starlight 6	-	-	74.95
Chiverton	-	-	89.95	Lesure Sivilization 21	-	-	86.95	Starlight 7	-	-	74.95
Civilization deutsch	-	-	104.95	Lesure Sivilization 22	-	-	86.95	Starlight 8	84.95	84.95	-
Conquest	78.95	-	-	Lesure Sivilization 23	-	-	86.95	Starlight 9	-	-	74.95
Conquest 2	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 24	-	-	86.95	Starlight 10	-	-	74.95
Conquest 3	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 25	-	-	86.95	Starlight	-	-	74.95
Conquest 4	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 26	-	-	86.95	Starlight 11	-	-	74.95
Conquest 5	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 27	-	-	86.95	Starlight 12	-	-	74.95
Conquest 6	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 28	-	-	86.95	Starlight 13	-	-	74.95
Conquest 7	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 29	-	-	86.95	Starlight 14	-	-	74.95
Conquest 8	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 30	-	-	86.95	Starlight 15	-	-	74.95
Conquest 9	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 31	-	-	86.95	Starlight 16	-	-	74.95
Conquest 10	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 32	-	-	86.95	Starlight 17	-	-	74.95
Conquest 11	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 33	-	-	86.95	Starlight 18	-	-	74.95
Conquest 12	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 34	-	-	86.95	Starlight 19	-	-	74.95
Conquest 13	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 35	-	-	86.95	Starlight 20	-	-	74.95
Conquest 14	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 36	-	-	86.95	Starlight 21	-	-	74.95
Conquest 15	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 37	-	-	86.95	Starlight 22	-	-	74.95
Conquest 16	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 38	-	-	86.95	Starlight 23	-	-	74.95
Conquest 17	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 39	-	-	86.95	Starlight 24	-	-	74.95
Conquest 18	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 40	-	-	86.95	Starlight 25	-	-	74.95
Conquest 19	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 41	-	-	86.95	Starlight 26	-	-	74.95
Conquest 20	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 42	-	-	86.95	Starlight 27	-	-	74.95
Conquest 21	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 43	-	-	86.95	Starlight 28	-	-	74.95
Conquest 22	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 44	-	-	86.95	Starlight 29	-	-	74.95
Conquest 23	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 45	-	-	86.95	Starlight 30	-	-	74.95
Conquest 24	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 46	-	-	86.95	Starlight 31	-	-	74.95
Conquest 25	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 47	-	-	86.95	Starlight 32	-	-	74.95
Conquest 26	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 48	-	-	86.95	Starlight 33	-	-	74.95
Conquest 27	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 49	-	-	86.95	Starlight 34	-	-	74.95
Conquest 28	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 50	-	-	86.95	Starlight 35	-	-	74.95
Conquest 29	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 51	-	-	86.95	Starlight 36	-	-	74.95
Conquest 30	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 52	-	-	86.95	Starlight 37	-	-	74.95
Conquest 31	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 53	-	-	86.95	Starlight 38	-	-	74.95
Conquest 32	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 54	-	-	86.95	Starlight 39	-	-	74.95
Conquest 33	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 55	-	-	86.95	Starlight 40	-	-	74.95
Conquest 34	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 56	-	-	86.95	Starlight 41	-	-	74.95
Conquest 35	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 57	-	-	86.95	Starlight 42	-	-	74.95
Conquest 36	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 58	-	-	86.95	Starlight 43	-	-	74.95
Conquest 37	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 59	-	-	86.95	Starlight 44	-	-	74.95
Conquest 38	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 60	-	-	86.95	Starlight 45	-	-	74.95
Conquest 39	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 61	-	-	86.95	Starlight 46	-	-	74.95
Conquest 40	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 62	-	-	86.95	Starlight 47	-	-	74.95
Conquest 41	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 63	-	-	86.95	Starlight 48	-	-	74.95
Conquest 42	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 64	-	-	86.95	Starlight 49	-	-	74.95
Conquest 43	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 65	-	-	86.95	Starlight 50	-	-	74.95
Conquest 44	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 66	-	-	86.95	Starlight 51	-	-	74.95
Conquest 45	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 67	-	-	86.95	Starlight 52	-	-	74.95
Conquest 46	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 68	-	-	86.95	Starlight 53	-	-	74.95
Conquest 47	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 69	-	-	86.95	Starlight 54	-	-	74.95
Conquest 48	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 70	-	-	86.95	Starlight 55	-	-	74.95
Conquest 49	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 71	-	-	86.95	Starlight 56	-	-	74.95
Conquest 50	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 72	-	-	86.95	Starlight 57	-	-	74.95
Conquest 51	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 73	-	-	86.95	Starlight 58	-	-	74.95
Conquest 52	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 74	-	-	86.95	Starlight 59	-	-	74.95
Conquest 53	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 75	-	-	86.95	Starlight 60	-	-	74.95
Conquest 54	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 76	-	-	86.95	Starlight 61	-	-	74.95
Conquest 55	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 77	-	-	86.95	Starlight 62	-	-	74.95
Conquest 56	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 78	-	-	86.95	Starlight 63	-	-	74.95
Conquest 57	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 79	-	-	86.95	Starlight 64	-	-	74.95
Conquest 58	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 80	-	-	86.95	Starlight 65	-	-	74.95
Conquest 59	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 81	-	-	86.95	Starlight 66	-	-	74.95
Conquest 60	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 82	-	-	86.95	Starlight 67	-	-	74.95
Conquest 61	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 83	-	-	86.95	Starlight 68	-	-	74.95
Conquest 62	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 84	-	-	86.95	Starlight 69	-	-	74.95
Conquest 63	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 85	-	-	86.95	Starlight 70	-	-	74.95
Conquest 64	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 86	-	-	86.95	Starlight 71	-	-	74.95
Conquest 65	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 87	-	-	86.95	Starlight 72	-	-	74.95
Conquest 66	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 88	-	-	86.95	Starlight 73	-	-	74.95
Conquest 67	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 89	-	-	86.95	Starlight 74	-	-	74.95
Conquest 68	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 90	-	-	86.95	Starlight 75	-	-	74.95
Conquest 69	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 91	-	-	86.95	Starlight 76	-	-	74.95
Conquest 70	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 92	-	-	86.95	Starlight 77	-	-	74.95
Conquest 71	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 93	-	-	86.95	Starlight 78	-	-	74.95
Conquest 72	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 94	-	-	86.95	Starlight 79	-	-	74.95
Conquest 73	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 95	-	-	86.95	Starlight 80	-	-	74.95
Conquest 74	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 96	-	-	86.95	Starlight 81	-	-	74.95
Conquest 75	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 97	-	-	86.95	Starlight 82	-	-	74.95
Conquest 76	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 98	-	-	86.95	Starlight 83	-	-	74.95
Conquest 77	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 99	-	-	86.95	Starlight 84	-	-	74.95
Conquest 78	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 100	-	-	86.95	Starlight 85	-	-	74.95
Conquest 79	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 101	-	-	86.95	Starlight 86	-	-	74.95
Conquest 80	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 102	-	-	86.95	Starlight 87	-	-	74.95
Conquest 81	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 103	-	-	86.95	Starlight 88	-	-	74.95
Conquest 82	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 104	-	-	86.95	Starlight 89	-	-	74.95
Conquest 83	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 105	-	-	86.95	Starlight 90	-	-	74.95
Conquest 84	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 106	-	-	86.95	Starlight 91	-	-	74.95
Conquest 85	72.95	72.95	-	Lesure Sivilization 107	-	-	86.95	Starlight 92	-		

HARDWARE + ZUBEHÖR

[illegible]

Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,- CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage

Doppelt gemoppelt



F-1 Circus: Alle Informationen auf einen Blick.

Formel 1

Gleich zwei Formel-1-Simulationen mit nahezu identischem Inhalt darf sich der geschwindigkeitssüchtige Mega-Drive-Besitzer zulegen. F-1 Grand Prix und F-1 Circus bieten fast dasselbe: Formel-1-Rennen in Draufsicht mit japanischen Texten.

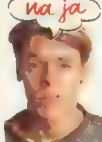
F-1 Grand Prix

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen der Weltmeisterschaft oder einem "Spot"-Modus, der als Trainingslauf fungiert. Unabhängig vom Spielmodus dürft Ihr Euren Wagen je nach Belieben "tunen". Spoilerstellungen, Motorenarten und Bremsbeläge sind nur einige

der einstellbaren Wagenausstattungen. Ein weiteres Menü erlaubt es, die Tastenbelegung zu verändern. Trainingsrunden und Qualifikationsläufe werden vor Rennbeginn absolviert. Auf der jeweiligen Strecke angekommen, seht Ihr Euren Flitzer von oben. Übersichtskarte, Drehzahlmesser und Renninformationen werden eingeblendet. Auf bevorstehende Richtungsänderungen der Fahrbahn weist ein zusätzlicher Pfeil hin. Bei übermäßig vielen Unfällen muß ein "Pit-Stop" eingelegt werden. Je nach Beschädigung kostet es Zeit. Habt Ihr einen Grand-Prix-Lauf erfolgreich gemeistert, gibt's ein Paßwort. *kn*

F-1 Grand Prix

Eigentlich könnte das Spielerherz zufrieden sein — wäre da nicht das übergroße Risiko, ständig eine Streckenbegrenzung zu küssen. Rauscht man mit 250 Sachen den Kurs entlang, blinkt kurz ein Pfeilchen, die Straße ist plötzlich nicht mehr da — nur



Spieler Kurvenfahrten sind in F-1 Grand Prix extrem schwer zu meistern. Mit 60 km/h gelangen sie immer — die Konkurrenz nimmt die Kurven jedoch mit 300 Sachen unfair und spielerisch mies! Allein aus diesem Grund fliegt das Modul schon nach 20 Minuten in die nächste Ecke. Einen Zwei-Spieler-Modus vermißt man ebenfalls

nuten in die nächste Ecke. Einen Zwei-Spieler-Modus vermißt man ebenfalls



F-1 Grand Prix: Am Start sieht die Sache noch rosig aus.

F-1 Circus: Der Tuning-Bildschirm ist recht spartanisch geratet.

F-1 Circus

Dasselbe in Grün: Zusätzlich zum bereits von Knut abgehandelten Genrekollegen bietet F-1 Circus neben Meisterschaft und Schnupperkursen einen Extra-Trainings-Modus. Hier dürft Ihr einzelne Streckenabschnitte anwählen und so z.B. in 90-Grad-Kurven und ähnlichen Schikanen Eure Fahrkünste bis zur Perfektion verbessern. Abgesehen von dieser Besonderheit ähneln sich die Programme wie ein Ei

dem anderen. In den Boxen dürft Ihr sieben Einstellungen ganz nach eigenem Geschmack ändern. Automatik oder Handschaltung stehen alternativ zu Verfügung. Ihr seht die Strecken aus der Vogelperspektive, alle wichtigen Informationen werden am rechten Bildschirmrand eingeblendet. Alle Weltmeisterschaftstrecken können von Euch, inklusive Qualifikationsrunden, abgefahren werden. Solltet Ihr unterwegs die Lust verlieren, dürft Ihr abspeichern. *vw*

F-1 Circus

Im Gegensatz zu F-1 Grand Prix kommt man mit F-1 Circus etwas gefälliger über die Runden: Der jeweils aktuelle Streckenabschnitt ist länger auf dem Bildschirm, und damit sinkt die Chance gleich in die nächste digitale Seitenmauer zu brechen. Trotzdem ist auch hier die schwammige Steuerung eine echte Zumutung. Gleich, welchen Kurs man fährt,



die Wagen trudeln über die langweiligen Strecken, die Kollisionsabfrage ist schlampig programmiert und Abwechslung wird nicht geboten. Warum man diesem Zwei-Spieler-Modus gegönnt hat, bleibt schleierhaft. Die Computergegner ziehen ohne jede Finesse ihre Kreise und taugen nur als Hindernisse.

STECK
BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Varie, Zirk-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

34%

Grafik: 48%

Sound: 34%

Schwierigkeit: schwer

STECK
BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nichibutsu, Zirk-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

40%

Grafik: 44%

Sound: 36%

Schwierigkeit: schwer

Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. N

PROBOTECTOR™

Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
15 Euro
nach
fach
Gutschein
abgeben
ACHTUNG!
Nur bei
Kauf von
Produkten
Preisnachlass
15,00 €

Actionspiel der Sonderklasse

Video Games:
81% Spielspaß
Game Boy

"Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgestattet, sehr fair und abwechslungsreich designed"



Video Games: 88% Spielspaß
Nintendo Entertainment System

"Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Team-work auch etwas weiter."

Weitere Informationen: KONAMI, für den Game Boy das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer mit als CD Spiel



Auch als NES-Spiel

Im Jahr 2633. Eindringlinge aus der Galaxie stören den Frieden auf der Erde.

Probotector, der superstarke Roboter, muß erstklassige Verteidigungsaktionen überstehen.

Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramaturgie der Zukunft

Konzentration und Geschicklichkeit sind gefragt. • Für 1 Spieler

• Systeme: Game Boy

Nintendo Entertainment System,

PROBOTECTOR - Superstarkes Actionspiel

Weitere Informationen: KONAMI, Europe GmbH, April 1994, 650180, 6000 Hauptstr. 50, Telefon 069 950812-0, Telex 069 950812 77

FALCOM
SOFTWARE



Exklusiv für
Nintendo Spielesysteme NES



Superstarker Videospielspaß

KONAMI



Mächtig heftig



Schon bei Obermotzen wird der 3-D-Chip gefordert

Super Contra

Im friedlichen Sommer des Jahres 2636 beginnt die größte jemals erlebte Aliens-Invasion. High-Tech-Metropolen verwandeln sich in Ruinen und fruchtbares Land wird zur Wüste. Roboter terrorisieren die überlebenden Erdlinge; die Menschen, die sich in die Höhlen der außerirdischen Besucher wagen, bekommen grauhaft mutierte Wesen zu Gesicht. Bisher ist niemand wieder herausgekommen — eine willkommene Herausforderung für Super-Famicom-Besitzer!

Ein oder zwei bis auf die Zähne bewaffnete und mit Muskeln gepackte Helden stürzen sich in das sechs Level lange Jump 'n' Shoot-Geschehen. Nach der Hatz durch die Stadt und Kämpfen in schwindelerregenden Höhen macht sich der Zwei-Mann-Trupp auf, in der Wüste nach der Brut der Aliens zu suchen. Dabei wird der Spieler ganz schön gefordert, alles ist vorhanden, von der reinen Balleraction bis hin zu Rennstrecken und Geschicklichkeitssparcours. Im Normalfall verfolgt Ihr die Schießübungen der beiden Waghalsigen von der Seite. Der Bildschirm-ausschnitt scrollt dabei in die Richtung, in die Ihr Eure Männchen steuert. Level 2 und 4 bilden eine Ausnahme: Hier seht Ihr die Action aus der Vogelperspektive. Ihr habt die Wahl zwischen einem Gesamtbildschirm für beide Sprites oder zwei Split-Screens. Die Links- und Rechtstasten am Joypad (da, wo die Zeigefinger liegen) lassen in diesem Fall den

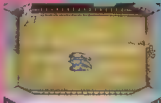
Spielfeldausschnitt rotieren — der 3-D-Chip läßt grüßen. Natürlich dürft Ihr hier auch die Vielzahl der Aliens von oben bewundern: Krabben, Spinnen und vielgliedrige Riesenwürmer haben es auf Euch abgesehen.

In den übrigen Levels ist die Monstervielfalt nicht minder groß: Menschenähnliche Androiden in allen Farben mit jeder denkbaren Bewaffnung, herumfliegende Alienlarven und menschengroße Schmetterlinge, die Euch zu verschleppen versuchen. Auch mit größeren Divisionen dieser Bösen ist's noch nicht getan: Es wimmelt nur so von Unter- und Obermotzen in Super Contra. So findet Ihr auch mitten in den Levels einige äußerst hartnäckige Burschen, die das Letzte aus Euren Helden fordern. In solchen Situationen bewährt sich der Einsatz von Bomben: Die bildschirmgroße Explosion nagt gewaltig an der Energie der bösen Aliens.

Bomben und andere Extras fliegen vor bisanten und kniffligen Stellen des Spiels über Eure Köpfe. Ein zärtlicher Schuß auf das Ding, es fällt herunter und läßt sich aufsammeln. Fünf verschiedene Schußarten gibt's: Maschinengewehr, Raketen, "Homing Missiles", Laser und Flammenwerfer lassen sich gegen die Aliens einsetzen. Zwei dieser Bewaffnungsarten könnt Ihr gleichzeitig behalten, per Knopfdruck wird die jeweils andere Knarre aktiviert. Ein will-



Zwei harmlose Burschen! ...



...denn jetzt! ...



...kommt ein



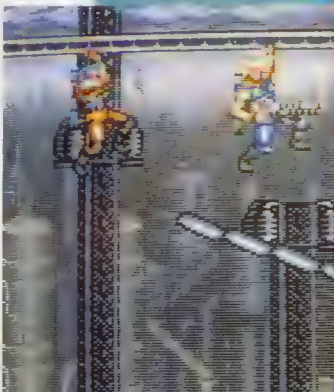
...richtiger Terminator!



In Level 2 und 5 seht Ihr die Helden von oben



Da dampft der 3-D-Chip, 360°-Rotation inklusive



Wer bis heute noch Zweifel an den technischen Fähigkeiten des Super Famicoms hatte, der wird von Konami auf lamose Weise eines Besseren belehrt: *Super Contra* vereint die Grafikpracht von Neo-Geo-Modulen mit der Spielbarkeit von Kultprogrammen und den Innovationen und Gags der besten Arcade-Titel. Dieses Modul lautet eine neue Ära von Actionspielen ein, an die ich bis heute nicht zu denken gewagt habe. *Super Contra* erinnert eher an einen Spielfilm, als daß es sich mit einem "normalen" Actionspiel vergleichen läßt. Ein Höhepunkt jagt den an-



deren; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand. Noch nie habe ich es so ernst gemeint. Wer wirklich auf Action steht, der muß sich Nintendos 16-Bit-System mit *Super Contra* zulegen. Ein Ballerleiter dieser Güte ist zur Zeit auf keinem anderen Computer oder Videospiel — mit Ausnahme des Neo Geos — machbar. Wenn im Sommer das Super NES offiziell bei uns erscheint, dann habt ihr für etwa 450 Mark (Grundgerät plus *Super Probotector*) eine Kombination, die 90 Prozent aller Arcade-Automaten übertrifft.

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirkus-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM

90%

Grafik: 87%

Sound: 81%

Schwierigkeit: einstellbar

teres leckeres Extra ist der zeitlich begrenzte Schuttschild, mit dem das schießwütige Sprite sogar in die Hölle gehen könnte (was in etwa dem sechsten Level entspricht).

Im Laufe Eurer Entdeckungstour durch die verschiedenen Spielerebenen trifft ihr ständig auf neue Spielelemente. Während eine Passage in einem Panzer bestanden wird, kämpft ihr in einem anderen Abschnitt auf teuflisch schnellen Antischwerkraft-Bikes (Star Wars läßt grüßen). Wieder irgendwo

anders hängt ihr an den Kufen eines Helicopters — Eure Geschicklichkeit ist gefragt, wenn ihr hoch in der Luft von Rakete zu Rakete springt!

Super Contra ist zur Zeit nur als Japanimport zu bekommen, der in dieser Form nicht offiziell in Deutschland erscheint. Wer ohne deutsche Anleitung nicht auskommt, der sollte bis zum Herbst warten, wenn das leicht modifizierte Spiel als *Super Probotector* von Konami in Deutschland auf den Markt kommt.

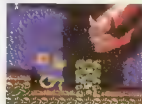
Die Vorgeschichte

Der Startschuß der *Contra* Serie fiel 1988, als Umsetzungen von Konamis Arcade-Hit für Spectrum, Amstrad, C 64 und MS DOS unter dem Namen *Gryzor* erschienen. Wenig später hat die Bundesprüfstelle (BPS) dieses Spiel indiziert. Etwa zwei Jahre danach folgte für das NES als *Probotector* eine leicht entschärfte Adaption. Mit saten 84 Prozent Power Wertung läuete das Actionspiel eine neue Ballerära auf dem NES ein. Die nächsten zwei

Contras schafften es bisher noch nicht nach Deutschland. Während *Contra 2* in den USA sowohl in der Spielhalle als auch auf dem NES für Furore sorgten, war der dritte Teil, *Contra Force*, eher bescheiden. Zur Zeit ist noch unsicher, ob und welche *Probotectors* für das NES offiziell in Deutschland erscheinen. Definitiv setzt Konami allerdings auf die Super NES-Version, die wohl den Namen *Super Probotector* tragen wird. Spielersch wird sich zum Glück nicht allzu viel ändern. Freut euch auf die oft zitierte Vers on dieser anspruchsvollen Ballerlei!



Gryzor auf dem C64



Probotector, NES-Umsetzung

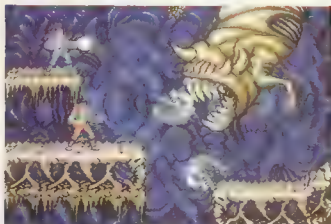
Super

Fantastisch! Wer hat gesagt, das Super Famicom könne nicht viele Sprites darstellen, ohne daß es ruckelt? — Was! Was bei *Super Contra* abgeht läßt so manches "Oh" und "Ah" von Spielern und Zuschauern ertönen: Farben, Action, Sprites, Bewegung, Geschwindigkeit, Gags und brillante Ideen. Es wird einfach nicht langweilig, alle fünfzig Pixel eine Innovation. Oben hier, seltsame Apparaturen dort; jede Etappe verlangt eine ganz besondere Vorgehensweise und wartet mit neuen Herausforderungen auf. Nicht nur die Motivation bestügt das (entsteht allein durch die Alienagd), sondern auch das hektische und gruselige Ambiente. Allein vor einigen



Nerven zusammenbrechen beim ersten Durchspielen ist der Spieler nicht sicher. Einige Szenen sehen verdammt unfair aus (sind sie aber dann seltensamerweise nach etwas Übung doch nicht). Im Zwei-Spieler-Modus kommt ein

weiteres Problem hinzu: Die Heldensprites sehen sich ein wenig zu ähnlich: "Ach, das bin ja ich!" Das weitere geht bei all der Hektik und dem Schweregrad der zweiten Waffen-Slot etwas unter. Nachdem man ein Leben verbraucht hat, verschwinden nämlich beide Waffen. Alles in allem nicht nur ein Aliens-Kultspiel auf Nintendos Jungelstern sondern auch ein Meilenstein der Actionspielgeschichte.



Oben: Wem mag dies putzig Geschöpf wohl bekannt vorkommen.

Links: Über den Dächern von Bladderunner-City — Vorsicht da unten!

Seelenlos



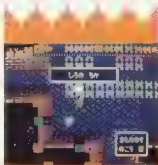
Auch unter Wasser macht unser Held eine farbenprächige Figur

Soul Blader

Im letzten Jahr sorgte neben dem berühmten *Super Mario*-Modul, vor allem das Super-Famicom-Spiel *Actraiser* für Furore. Dank fetzigem Sound, stilvollen Grafiken und einer sehr guten Spielbarkeit heimste *Actraiser* fette Wertungen ein. Jetzt gibt's den offiziellen Nachfolger zum Action-Adventure-Knaller. *Soul Blader* heißt der zweite Teil der *Actraiser*-Saga.

Wie im Vorgänger muß ein wackerer Rittersmann einem bösen Buben Einhalt gebieten und ein Fantasyland befreien. In *Soul Blader* steuert Ihr besagten Helden über sieben verschiedene Kontinente. So ein Landstrich besteht aus zwei großen Bereichen: einer Oberwelt und einem oder mehreren Labyrinth, die jeweils aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Beim Start in einem neuen Kontinent ist auf

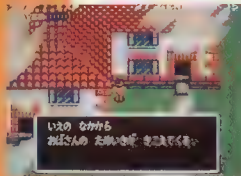
der Oberwelt kein Lebenszeichen zu entdecken — außer Wildnis nichts zu sehen. Um den Ländern Leben einzuhuchen, müßt Ihr in den Dungeons Monstern vertrimmen. Die Feinde entschlüpfen nämlich Generatoren, die sich in "Schalter" verwandeln, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl an Monstern erledigt habt. Tretet



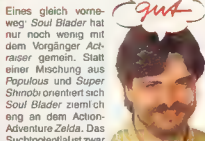
Die Dungeons sind aus der Vogelperspektive zu sehen



In diesem Menü werden die eingesammelten Gegenstände angezeigt



Seid Ihr in den Dungeons erfolgreich, tauchen hier Gebäude und Einwohner auf



Eines gleich vorne weg: *Soul Blader* hat nur noch wenig mit dem Vorgänger *Actraiser* gemein. Statt einer Mischung aus *Populous* und *Super Shinobi* orientiert sich *Soul Blader* ziemlich eng an dem Action-Adventure *Zelda*. Das Suchtpotential ist zwar nicht ganz so hoch wie beim "Original", aber mit wachsender Begeisterung führt der Spieler sein Heldensprle über die farbenprächtigen Kontinente, metzelt Monsterscharen nieder und löst kleine Puzzles. Drei Dinge verwehren *Soul Blader* mein freudlichstes Gesicht: Zum einen finde ich den Aktionstreu- raum des Helden etwas zu limitiert — nur ein Säbel ist für mei-

nen Geschmack etwas zu wenig. Ein paar knackige Extras (z.B. der Bumerang) hätten mehr Leben ins Spiel gebracht. Zum zweiten ist *Soul Blader* extrem textlastig — mit japanischen Texten kein leichtes Unterfangen für den Spieler. Viele Tips und Hinweise, sowie die Story verlieren sich im Dunkeln des Sprachgewirrs. Der dritte Punkt ist der Sound: Warum die Programmierer diesmal auf die Mitarbeit des *Actraiser*-Musikers verzichtet haben, ist schleierhaft. Obwohl recht gut, kann die musikalische Untermalung von *Soul Blader* den bombastischen Klängen des Erstlings nicht die Ohrmuschel reichen.

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Enix, Zirkas-Preis: 140 Mark

SUPER FAMICOM

Grafik: 80%

Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

77%



Der Vorgänger

In *Actraiser* sind einige Spiel-
stufen von der Seite zu sehen.

Mit *Actraiser* zeigte das Super-Famicom, was in ihm steckt. Grandiose Grafik, brillanter Sound und eine spielerische Suchtmischung verschafften dem Mustermodell eine dicke Wertung. Mittlerweile gibt es das Spiel auch in englischer Sprache.

Ihr nun auf den Schalter, taucht meistens in der Oberwelt ein Gebäude oder eine neue Spielfigur auf. Andere Schalter dienen dazu, innerhalb des Labyrinths Türen zu öffnen, Fallen zu entschärfen oder Wege in neue Bereiche freizulegen. Um den Scharen von Monstern Herr zu werden, seid Ihr mit einem scharfen Schwert, einer Rüstung, einem Schild und einer magischen Kugel ausgestattet. Im Laufe des Spiels ergattert Ihr nicht nur bessere Ausrüstung (bis zu acht Schwerter) und durchschlagskräftigere Magie, sondern auch rund 40 verschiedene Gegenstände, die sich per Spezialmenü aktivieren lassen.

Um von einem Kontinent zum nächsten zu reisen, muß erst das Obermonster des derzeitigen Landes erledigt werden. Ist der lokale Finsternis erledigt, bekommt Ihr einen farbigen Würfel, mit dem ein Kontinent-Teleporter aktiviert wird. Wer eine Pause einlegen möchte, kann drei Spielstände speichern. Wir testeten übrigens die japanische Originalfassung. Die zahlreichen Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind in japanisch — eine englische Version von *Soul Blader* ist gerade in Arbeit, und wird in den USA Ende des Jahres erscheinen. Testmuster von Galaxy.

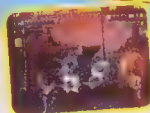
Ein entscheidender Schritt vorwärts in der Videounterhaltung

NEO ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM GEO

Softwarenews:
Fatal Fury
Trash Rally
Soccer Brawl

- Ab sofort:**
- alle Spiele lieferbar
 - regelmäßig neue Spiele
 - flächendeckendes Händlernetz
 - RGB- und PAL-Geräte
 - Informationsservice

Ab April:
Mutation Nation
Last Resort
Baseball Stars II



**Händler-
Anfragen
erwünscht!**



Generalvertretung Deutschland

M&B Hard- and Software, Björn Bersheim,
5475 Burgbrohl-Neubuchholz, Buchholzer Straße 1
Tel. (0 26 36) 46 86 oder 46 62 - Fax (0 26 36) 46 99

Easy drivin'



Kurven werden mit gelb-schwarzen Pfeilen rechtzeitig angekündigt

Exhaust Heat

O bwohl sich der 3-D-Chip des Super Famicoms für Rennspiele förmlich anbietet, haben sich die Softwareentwickler bisher in vornehmer Zurückhaltung geübt. Außer dem Geniestreich von Nintendo (*F-Zero*) und dem Reifall von Jaleco (*Big Run*) sitzen Bildschirmraser ohne Lenkrad da. Mittlerweile hat Seta den ersten Formel-1-Flitzer ins Pixel-Rennen geschickt. *Exhaust Heat* bietet uns 16 Strecken, die den original Asphaltarenen nachempfunden sind. Diese dürft ihr entweder als Trainingsgelände mißbrauchen oder ihr startet zur kompletten Rennsaison. In diesem Fall donnert ihr der Reihe nach mit sieben Kollegenkarossen die Kurse entlang. In zwei Übungsfahrten wird der Startplatz be-

stimmt, danach folgt das dreirundige Rennen.

Davor stattet ihr Euer Fahrzeug aus — je mehr Preisgeld ihr im Vorfeld zusammengearrast habt, desto luxuriöser das Ambiente. Vom Front- und Heckspoiler über den Motor bis hin zu den Reifen wird aus- und umgetauscht. Die Gangschaltung erfolgt automatisch — auf Wunsch mit manueller Unterstützung.

Die jeweils neun besten Gesamtfahrzeiten sowie die Rundenbestzeit von allen 16 Kursen werden dank Batterie langfristig gespeichert. Netterweise sind trotz Japanimport sämtliche Bildschirmtexte in verständlichem Englisch gehalten. Die Anleitung ist dagegen in japanisch gehalten. Testmuster von Galaxy. mg

Auch wenn *Exhaust Heat* bei weitem nicht das opt male Rennspektakel verkörpert hat mir die unkomplizierte Raserei gefallen. Die Grafik kommt dank 3-D-Chip prima rüber (gelegentliche Ruckler eingeschlossen), der Sound ist zurückhaltend aber



durfte das Modul auch Formel-1-Greenhorns munden. Von einer echten Simulation ist *Exhaust Heat* natürlich weit weg und ein paar mehr Parameter und Spieloptionen wären mir ebenfalls recht, aber für ein paar Rennen pro Abend kramt ich Seagang nicht zuletzt wegen der nachvollziehbaren und leicht zu handhabenden Steuerung

tas Motordrom gerne raus. Sei's nur, um die Rundenzeiten von meinen Kollegen zu unterbieten.

Gewalt im Fernsehen



Zu zweit könnt ihr ordentlich auf die Pauke hauen (Super NES)

Smash TV

In ferner Zukunft macht eine brutale Fernsehquiz-Sendung von sich reden: *Smash TV*. Ein oder zwei Spieler werden in mehrere Arenen geschickt und dort von Baseballspielern, Panzern und anderen finsternen Figuren angegriffen. Mit angemessener Bewaffnung müssen sich die beiden zur Wehr setzen und ganz einfach versuchen zu überleben und herumliegende Superpreise einzusammeln. Die bildschirmfüllende Arena sieht ihr leicht schräg aus der Vogelperspektive. Aus den vier Eingängen an jeder Seite strömen die gewalttätigen Personen.

Der Clou liegt in der Steuerung: Während ihr in eine von acht Richtungen lauft, entsprechen die vier Feuer Tasten den Richtungen, in die ihr schießt.

Drückt ihr zwei Tasten gleichzeitig, ballern die Gewehre sogar diagonal. Damit könnt ihr in eine bestimmte Richtung laufen und trotzdem alle eure Flanken absichern. Neben Geldbündeln und kleinen Geschenkpäckchen liegen manchmal auch einige Extrawaffen herum, die für eine begrenzte Zeit anhalten: Raketen-, Granatwerfer und Laser verfehlen kaum ihre Wirkung. Außerdem können nur Extra-Waffen dem Obermoltz Schaden zufügen. Insgesamt stehlen euch fünf ausgedehnte Levels bevor, die sich jeweils aus mehreren Arenen zusammensetzen. Ein furchterregender Obermoltz schließt eine Spielrunde würdig ab. *Smash TV* ist zur Zeit übrigens nur als US-Import lieferbar. Testmuster von Flashpoint. fl

Zum schnellen Abreagieren ist die erstklassige Super-NES-Fassung des Automatenhits *Smash TV* genau das richtige. Mir mangelt es allerdings langfristig an Abwechslung. Sicherlich kommt in jeder neuen Arena eine weitere Gegnersorte hinzu, der einzige Unterschied zum Vorgänger besteht aber lediglich darin, daß das Wesen



mehr Treffer verfrägt. Etwas witziger sind dagegen die Obermoltz Riesen des Sprites, die nur mit der richtigen Taktik klein gegeben, rollen durch die Arena. Apropos Technik: trotz Umwegen von Sprites wird das rasante Spielgeschehen nicht eine Sekunde langsamer. Für zerstörungswutige Actionfans ein Mordsspaß.

STECK
BRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Seta, Zirkra-Preis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

68%

Grafik: 56%

Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirkra-Preis: 130 Mark

SUPER FAMILCOM

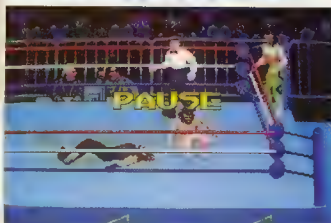
78%

Grafik: 70%

Sound: 44%

Schwierigkeit: mittel

Hulkamania



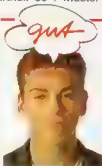
Der Undertaker liegt am Boden: abreagieren am Joypad

S. Wrestle Mania

Wrestling ist eine typische Sportart, die direkt auf das amerikanische Konsumverhalten zugeschnitten wurde: Muskelbepackte Kraftpakete prügeln sich in einer von Tausenden gewalttätigen Zuschauern besuchten Arena. Zu sehen, wie ein anderer verdroschen wird, weckt in den meisten eine Art Schadenfreude. Wrestling bietet somit eine ideale Grundlage für einen amüsanten Zwei-Spieler-Schlagabtausch, und genau diese Lücke wird nun auf dem Super NES gefüllt. In *WWF Super Wrestle Mania* könnt Ihr einen von zehn Original-Westlern aussuchen und mit ihm zusammen in den dreidimensionalen Ring steigen. Gegner ist entweder der Computer oder ein menschlicher Partner. Je

nachdem, in welcher Kampfpозиtion Ihr Euch befindet (laufend, stehend), reagiert der ferngesteuerte Catcher anders auf die Joypad-Tasten. Wenn der Gegner auf Euch zurent, ist es ein Leichtes, einen "Clothesline" oder "HiPloss" anzuwenden. Vorausgesetzt, Ihr drückt im richtigen Moment den passenden Knopf. Gut zwei Dutzend verschiedene Bewegungen, Tritte, Stöße und Würfe könnt Ihr anwenden. Sind Euch dabei zwei Wrestler zu wenig, läßt sich die *Wrestle Mania* auch im "Tag Team" (zwei Teams mit jeweils zwei Wrestlern treten gegeneinander an) oder einer "Survivor Series" (vier gegen vier) starten. Das Modul ist zur Zeit nur als US-Import zu haben. Testmuster von Dynatec.

Logisch, daß ein Solokampf gegen den Computer lange nicht so interessant ist, zu zweit, vorzugsweise mit einem guten Freund, habt Ihr auf alle Fälle einen Höllen Spaß. Die vielen Tritte und Schläge mögen am Anfang etwas irritierend sein, nach einiger Eingewöhnungszeit darf man aber die kontrollierten Prügellandkriege genießen.



Stimmungsvolle, teils digitalisierte Grafik schmückt die *Wrestle Action*. *WWF Super Wrestle Mania* läßt eigentlich in keiner Beziehung Wünsche offen, sieht man davon ab, daß man mehr verschiedene Wrestler und Schläge ausprobieren möchte. Kurzum: Zu zweit eine amüsante Art sich zu duellieren, alleine eher ein bißchen öde.

STECK
BRIEF

Genre: Sport
Hersteller: LJN, Zirkapreis: 130 Mark

SUPER FAMICOM

77%

Grafik: 63%

Sound: 57%

Schwierigkeit: einstellbar

SCHWEIZ Ring Games SCHWEIZ

SEGA Mega-Drive

CD-ROM (Multi-Norm) s.A.
Buck Rogers Fr. 109,-
Kid Chameleon Fr. 99,-
Pat Fighter Fr. 99,-
Rings of Power Fr. 109,-
Tecmo Soccer Fr. 99,-
Toki Fr. 99,-
Warsong Fr. 109,-

SEGA Game Boy

Berlin Wall Fr. 59,-
Chessmaster Fr. 59,-
Sonic the Hedgehog Fr. 59,-

Super NES

Home Alone Fr. 109,-
Joe and Mac Fr. 119,-
Paperboy 2 Fr. 119,-
Smash TV Fr. 119,-
Super Adv. Island Fr. 129,-
Super Off Road Fr. 119,-
Zelda III Fr. 139,-

Gameboy

Adventure Island Fr. 59,-
Mega Man 2 Fr. 59,-
Punch-Out Fr. 59,-

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGADRIVE – Pitfighter, Kid Chameleon, Term-nator, Exile Vais, Chuck Rock, Alisa Dragoon, David Robinsons Supreme Court, Wonderboy 5 (USA), Descent, Sinix, Bulls vs. Lakers, Warsong, Task Force Harrier, Toki, u.v.m. Sonderangebote ab 49,- DM. Standing Newheiten!

GAME GEAR – Frogger, Slider, Berlin Wall, Joe Montana. Spiele ab 39,- DM.

GAMEBOY – die absoluten Tophits + 50 wertere Titel. Spiele ab 39,- DM.

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme! Anlauf von Gebrauchsgut und Geräten! Freistellung gegen Inzahlungnahme! Neues Ciesmagazin 5-STAR, über 50 Seiten Umfang mit über 20 aktuellen Spielertests und 10 Seiten Tips & Tricks!

TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80 Papendörfer Str. 22a Tel.: 089-4489399
6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart König-Karl Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hohenlohepl. Tel.: 0421-30 23 45
2000 Hamburg 54 Kieler Str. 42 Tel.: 040-54 30 10
1000 Berlin 12 Wilhelmsdorfer Ecke Goethestr. 39/40 Tel.: 030-3 12 48 42
1000 Berlin 12 Wilhelmsdorfer Ecke Goethestr. 39/40 Tel.: 030-3 12 48 42
3400 Göttingen Papendörfer Str. 4 Tel.: 051-48 42 70
8250 M Unldorf Ledererstr. 7 Tel.: 08931-1 59 12
A-5020 Salzburg Weit-Ostreich-Str. 23 Tel.: 0662-87 28 33
A-6020 Innsbruck Aodechstr. 65 Tel.: 05 12-49 26 26



...ist megastark!

Strategen-Saga



Im zweiten Szenario beschützt Ihr eine zukünftige Mitstreiterin auf dem Nachhauseweg

Warsong

Als NGS' *Long Raiser* vor gut einem halben Jahr auf dem deutschen Importmarkt erschien, erkannten nur wenige die spielerische Tiefe und die fantastische Komplexität dieses Strategieknüllers. Das Handbuch sowie sämtliche Menüs und Texte im Spiel waren in Japanisch gehalten und damit für Normalsterbliche vollkommen unverständlich. Dank dem amerikanischen Hersteller Treco kommt das Spiel nun ein zweites Mal inoffiziell, bzw. als Import nach Deutschland: *Warsong* ist eine

getreue *Long-Raiser*-Übersetzung, angenehm geletet und mit englischem Handbuch ausgestattet.

Ihr übernehmt den Part des Garrett, eines Königssohns, der den Untergang des väterlichen Reiches miterlebt und schwört, sich an den übermächtigen Feinden zu rächen. Durch 20 Szenarios führt Eure Reise: Ihr beginnt mit der Rettung der letzten überlebenden Getreuen Eures Vaters, erobert Festungen zurück und bereitet den Gegenangriff in feindliche Gebiete vor. Nach und nach schließen sich Euch ehemalige Ritter und Rebellen an; jeden neuen Helden könnt Ihr genau wie Garrett nach Eurem Gutdünken steuern. Außerdem erhalten die Helden (wie in einem Rollenspiel) mit jedem beendeten Kampf Erfahrungspunkte und aus dem einfachen Fighter wird ein beeindruckender Knight Master.

Jedes Szenario stellt eine Schlacht dar: Mittels verschiedener Befehle steuert Ihr Eure Helden und Truppen (Reiter, Bogenschützen, Mönche u.a.) über einen karierten Untergrund. Sind alle Einheiten bewegt, zieht der Computer die "Bösen". Kommt's zum Gefecht zwischen zwei verfeindeten Einheiten, wird das Geschehen in Form einer Actionsequenz dargestellt, in die Ihr jedoch nicht eingreifen könnt. Bei Kämpfen spielen die verschiedensten Faktoren ein Rol-

le: Die Stärke der Beteiligten und ihrer Waffen, der Terraintyp, die relative Nähe eines charismatischen Befehlshabers, der Einsatz von Magie — angeschlagene Truppen sollten nach dem Kampf natürlich schnellstmöglich geheilt werden.

Bis alle der immer mächtiger werdenden Generäle, Statthalter und Erzzauberer der Finsternis vernichtet sind, dürften einige Dutzend Spielstunden vergehen. Das Modul ist jedoch mit einer Batterie ausgestattet, die Euch das Abspeichern eines Spielstandes auch ohne ellenlanges Paßwort erlaubt.

Testmuster von Galaxy. W

POWER-TIPS

Startet das Szenario neu, sobald Ihr einen Eurer Helden verliert. Achtet darauf, vielfältig zu befördern, um eine gute Mischung aus Kämpfern und Zauberern zu erhalten. Attakiert starke gegnerische Helden nur mit einem gesunden Recken und hallet Hilstruppen und einen zweiten eigenen Helden in der Nähe — verletzte Helden müssen gedeckt werden. Versucht Eure Armee kompakt zu halten. Zieht Truppen nicht zu weit vom Anführer weg; angeschlagene Truppen müssen zur Heilung auf ein freies Feld neben dem Helden



In solchen Fenstern werden alle Menüs, Porträts und Gesprächsfetzen eingeblendet.



Fantastisch Diese Übersetzung des Japan-Bestsellers ist allen Strategiespielern uneingeschränkt zu empfehlen. Fantasiereiche Aufgaben und kniffligere Taktiksituationen präsentieren momentan kein anderes Mega-Drive-Modul so benutzer- und einsteigerfreundlich. Anfänger haben's schnell kapiert — Profis werden erstaunt sein über die spielerischen Feinheiten und Gags, die sich hinter funktionellen Menüs verbergen. Die Rol-



lenspielelemente (magische Waffen, neutrale Monster, die keiner der Parteien angehören, Charakterklassen und Beförderungen) würzen das Spiel und lassen schnell Suchterscheinungen aufkommen. Die Gesprächssequenzen sind ebenfalls eine gute Idee: So werden Aufgaben oder Missionen dem Spieler erklärt, ohne daß e dichte Fantasy-Atmosphäre zu Schaden kommt. Wer Englisch versteht und Strategie mag, muß zugreifen!

STOCK BRIEF

MEGA DRIVE

Grafik: 69%

Genre: Strategie
Hersteller: Treco, Zirkel-Preis: 110 Mark

Sound: 67%

88%

Schwierigkeit: mittel

GALAXY

Konsole jp/dt	299.-
Infrarot 2Playerset	119.-
Buck Rogers e	129.-
Cadash e	99.-
Desert Strike e	99.-
F22 Interceptor e	119.-
John Madden 2 e	99.-
Super Shinobi 2 j	119.-
Super Monaco 2j	119.-
Warsong e	129.-

MEGA DRIVE

CD-ROM j	399.-
Aleste CD j	139.-
Alisia Drag-j	119.-
Kid Chamel-e	119.-

Amberstar	89.-/89.-
Apidya	69.-
Black Crypt	89.-
Elvira 2	89.-
Mad TV	89.-
Populous 2	79.-/89.-
Shadowlands	89.-
Space Quest VI	89.-
Titus the Fox	75.-/75.-
Ultima VI	79.-

ATARI/AMIGA

Epic	89.-
Monkey Island 2	89.-
Spec. Forces	99.-
Ultima VI	79.-

Big Window	39.-
Donald Duck j/e	65.-/75.-
Joe Montana d	75.-
Sonic j/e	65.-/75.-

GAME GEAR

Alien Syndr. j 69.
Monst. World 2 69.

Chuka Taisen j	119.-
Hum Sports Feat.SCD	119.-
Psychic Storm SCDj	119.-
Super Raiden SCDi	119.-

PC ENGINE

Gate o' Thund. 119.
Spriggan 2 j. 119.

Joystick XE1-SFC j	229,-
Final Fight Guy j	149,-
Streetfighter 2 j	149,-
Sirdion i	149,-

SUP.FAMICOM

F1 Exhaust j 149.-
Top Racer j 149.-

Adventure Island e	69.-
Boulder Dash d	69.-
Mega Man d/e	69.-
Prince of Persia e	69.-
Probotector d/e	69.-
Simpsons d	69.-
TMNT 2 d	69.-

GAMEBOY

Facebook 2000	69.=-
Final Fant.I	79.=-
Final Fant.III	79.=-
Final Fant.Adv.	79.=-

Civilisation	119.-
Ecoquest	99.-
Falcon MK 3	119.-
P80 Shooting Star	35.-
Patton strikes back	99.-
Space Shuttle	139.-
Ultima Underworld	99.-

IBM

Monkey Is. 2.1	99. =
Sim Ant	99. =
Ultima 7	109. =
Wizardry 7	109. =

Verschönerungsges. Bsp. Preislisten
frage mitte Parkieren und adressierten
Brieftasche (keine) vor der Nähe
nehmen von Vorkasse 0,1M einwand
kosten in der Auszahlung keine gegen
gegen einen 0,1M DM vom Kosten
Versandzentrale und laden U Bahn Haste-
stelle Harras Ausgang Pinger straße
ca.150m Ebenfalls S Bahn/Tram Bahnh.
Haste stelle Harras
Handel anfragen erwünscht

Telefon 089 7605151 Telefax 089/7698024

int Plexus GmbH
Anmerkung: japanisch*e-englisch*d deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

Atomunfall



Deckung: Ein Panzer kommt selten allein (Mega Drive).

Two Crude Dudes

Im Jahr 2010 wird New York dank einer Serie nuklearer Explosionen dem Erdboden gleichgemacht. Etwa 20 Jahre später beginnen erste Restaurierungsarbeiten, die allerdings durch den Terror der Schlägerbande "Big Valleys" gestört werden. Schon legen sich die *Two Crude Dudes* auf die Lauer, der Gang den Garas zu machen.

In altbekannter *Final-Fight*-Manier steuert Ihr ein bis zwei muskulöse gebaute Schläger durch fünf Levels, in denen es nur so von "Big Valleys"-Leuten wimmelt. Ihr lauft die Stadtteile (Straßen, Kaufhäuser und U-Bahn) von links nach rechts ab und streckt allem, das Euch entgegenkommt, die Faust entgegen; ein halbes Dutzend Schlagvariationen gibt's. Herumstreuende Penner, Ampeln

und Kisten kann der *Dude* aufheben und anderen Widerachern entgegenschleudern. Mit einer anderen Feuertaste läßt sich das Schwergewicht sogar zum Hüpfen motivieren. Damit erreicht Ihr hauptsächlich höher gelegene Etagen, könnt zum Beispiel Treppen hinaufspringen, granatenwerfende böse Jungs runterzuholen; bei zwei Spielern teilt man sich die Etagen erfahrungsgemäß.

Zwischen den Levels steht immer ein Power-Cola-Automat, der nicht auf Einwurf, sondern Einschlag reagiert. Wer mehr Cola-Dosen aus der Kiste rausholt, erhält den größeren Punktebonus. Testmuster von Dynalex.

ri

Modul Buck



Mit dem Player-Icon unterwegs: Die normale Sicht des Spielers.

Buck Rogers Countdown to Doomsday

Die Macher der populären AD&D-Rollenspiele wagten sich mit Weltraumheld *Buck Rogers* erstmals an ein zukunftssträngiges Science-fiction-Szenario. Auch in SSI's Umsetzung für das Mega Drive treibt der immergrüne Kämpfer für die Gerechtigkeit sein Unwesen. Bei seinem Ausflug in die Konsolenwelt hat Buck einige Modifikationen erlebt. So wurde das überbordende Skill-System der Computerversion (über 60 Skills) auf überschaubare 14 Fähigkeiten reduziert. Munitionsmangel gehört der Vergangenheit an — anders als auf dem Computer, verfügen die Waffen jetzt über unbegrenzte Energievorräte. Die größte Mutation hat Buck auf der grafischen Ebene durchge-

macht: Die typische 3-D-Perspektive ist im All verschwunden und wurde komplett durch eine isometrische Sicht von schräg oben ersetzt. Aus gleicher Höhe schaut Ihr auch auf den strategischen Bildschirm, auf dem die taktischen Kämpfrunden ausgetragen werden. Die Charaktere werden von Euch entweder selbst in die Schlacht geschickt oder wahlweise vom Computer gesteuert. Zusätzlich dürft Ihr, wie im Computervorbild, taktisch angehauchte Raumgefechte austragen und gegenseitige Raketen in den Orkus blasen. Jeder Charakter darf eine Station im Schiff besetzen und mit Laser und Blaster zuschlagen.

Testmuster von Electronic Arts.

vw

Leider bietet das Zungenbrecherspiel *Two Crude Dudes* viel zuwenig verschiedene Gegner. Ihr spielt die fünf Levels ohne großartig auftretende Abwechslung durch — nicht einmal die Cola-Nummern kann mich auf Touren bringen. Zu allem Überfließ läßt auch die träge Steuerung zu wünschen übrig. Unser Held springt weniger wie ein flottes



Jump'n'Run-Sprite, er mulet eher wie ein Walrob. Das macht es schwer, Gegnern durch galante Hüpftechnik auszuweichen. Selbst bei den Obermörtern recht in den meisten Fällen hinstellen und einschlagen. Die übrigen Feinde lassen sich zwar angenehm verprügeln, besonders üble Burschen gibt's aber nicht

Hat man sich vom ersten akustischen Reizangriff erholt und dem unsäglichem Soundtrack konsequent die Luft abgedreht, stehlen dem Konsolenhelden vergnügliche Stunden ins Haus. Ein blühendes Flexibilität sollte der SSI-gewöhnte Rollenspieler trotzdem mitbringen, denn die liebgegewonnene 3-D-Perspektive ist verschwunden und läßt



sich anfangs etwas orientierungslos zurück. Zumal auch der "Area"-Befehl fehlt und so keine Übersicht über den Handlungsort möglich ist. Die numerische Ausdehnung des Skill- und Fertigkeiten-Systems ist nur scheinbar ein Nachteil, weist sich aber bald als angenehm. So bleiben die Werte der Charaktere schön übersichtlich.

STECK
BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Dataeast, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE

43%

Grafik: 58%

Sound: 66%

Schwierigkeit: einstellbar

STECK
BRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 130 Mark

MEGA DRIVE

78%

Grafik: 63%

Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

Endlich verständlich

Wonderboy 5

super Alle, die angesichts der japanischen Texte in dem Modus *Wonderboy 5 Monsterworld 3* bislang vom Kauf zurückgeschreckt, können sich endlich aufhellen: Der fünfte Teil der *Wonderboy*-Serie ist nun in englischer Sprache zu haben. Außer den Texten hat sich nichts an dem formidablen Action-Adventure geändert. Durch acht verschiedene Länder des Monsterlandes steuert ihr den Serienhelden *Wonderboy*, der schwer schwingend allerlei niedliche Monster platt machen muß. Neben zahlreichen Gegnern warten verwickelte Labyrinth, ein Haufen kleiner Puzzles und versteckte Extras auf das wackere Spritz. Dank der nun für Europäer verständlichen Bildschirmtexte und Hinweisen dürften auch die knackigen Rätsel kein Problem mehr darstellen. Die kunterbunte Grafik, putzige Sprin-



Der kesse *Wonderboy* erobert hüpfenderweise die Spielerehen

tes und ein großes Repertoire an gut komponierten Musikstücken runden das spritzige Vergnügen ab. Spaß und Spannung sind bei *Wonderboy* oberstes Gebot und dürften dem Spieler so manchen schlaflosen Nacht bereiten. Jeder Action-Adventure-Fan muß zu schlagen.

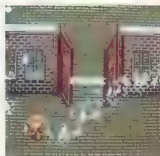
Testmuster von Sega. **mh**

Totgesagte leben länger

Undead Line

gelte Namensstechnisch besteht zwar kein Zusammenhang, der Spielablauf erinnert allerdings an den Actionhit *Elemental Master*. Auch bei *Undead Line* wird von oben nach unten geschrallt. Allerdings dürft ihr während des Spiels nicht jederzeit zwischen den Waffensystemen wechseln. Dafür braucht ihr schon Holzsägen, die des öfteren am Wegesrand postiert sind. Ein zarter Schuß öffnet die Schatztruhe, jeder weitere Treffer "schaltet" eine Waffe weiter. Auf diese Weise verbessert ihr entweder die Durchschlagskraft eurer Extras oder pickt eine neue Waffe auf. Manche Kisten bergen wiederum Lebensenergie, Speed Ups oder Smart Bombs. Die Auswahlprozedur entspricht dem gerade beschriebenen Modus.

Ihr dürft sechs Levels, ein Musikmenü und drei Schwierigkeitsgrade



Die Unlotten-Parade erstreckt sich über sechs Levels

anwählen sowie auf Continues zu rückgreifen. Die Klasse des Vorbildes erreicht Palsolls Remake zwar nicht, solide Action-Unterhaltung mit extrem vielen Extrawaffen & b's in jedem Fall. Grafik und Musik pendeln sich eben falls auf "gehobene Mittelklasse" ein. Kein Ballerplatz, dafür spielsenswert und verdämmend hart.

Testmuster von Contron. **mg**

STECK BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sega, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 77%

Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

86%

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Palsoll, Zirkapreis: 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 67%

Sound: 62%

Schwierigkeit: schwer

67%

GNADENLOS 0 89-480 29 13



SEGA MEGA

Battlemaster	89,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	39,90
Back Rogers	99,90
California Games	89,90
Crackdown	39,90
I - Sweat	39,90
Dahna	89,90
Dangerous Seed	49,90
Desert Strike	89,90
Dino Crash	98,90
Double Dragon II	89,90
F.A. Hockey	79,90
Il Viento	79,90
F22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fantasia Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	69,90
Fire Mustang	69,90
Go Ground	49,90
Go Aces	49,90
Ghost'n Ghouls	79,90
Golden Axe	69,90
Greyhound	49,90
Hard Driving	47,90
Il Fittic	89,90
Immortal	89,90
Ikidoo	29,90
James Pond	69,90
Javel Master	49,90
John Madden II	89,90
Magic Hat	39,90

Marsie Land	59,90
Megatrix	49,90
Midnight Resistance	69,90
Outrun	39,90
PGA Golf	89,90
Populous	69,90
Quackshot	49,90
Rent a Hero	49,90
Rings of Power	99,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Sonic the Hedgehog	79,90
Steel Empire	89,90
Spiderman	49,90
Star Cruiser	49,90
Starflight	99,90
Streets of Rage	69,90
Sword of Sodor	39,90
Tecmo World Cup	79,90
Joe Jam Earl	79,90
Thunderforce II	49,90
Toki	69,90
Turrican	79,90
Unlabeled	69,90
Vain II	49,90
Vain IV	89,90
Vortex	59,90
Volleyball	49,90
Volvolet	49,90
Wani Wani World	39,90
Warzone	99,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy III	39,90
Ys III	79,90

GAME GEAR

Gamegear Columns	249,90
A Berlin Wal	29,90
Widegame	29,90
Akkaset	59,90
Berlin Wall	39,90
Donald Duck	52,90
Fantasy Zone	52,90
Galaga '91	52,90
Heavy Weight Ch	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monaco GP	49,90
Outrun	49,90
Shinobi G's	59,90
Sonic the Hedgehog	59,90
AKKuset	39,90
Lightplayer	29,90
Adventure Islands	59,90
Afterburn	39,90
Altered Space	59,90
Astroid	49,90
Battle Troads	59,90
Battle Juice	59,90
Bill Fido	59,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Choplifter II	59,90
Crystal Quest	49,90
Doraemon	29,90
Football '900	59,90
Fishdance	29,90
ILAL Wrestling	49,90
Home Alone	59,90

Hong Kong	39,90
Kid Icarus	49,90
Metroid II	49,90
Mickey D Chase	59,90
Monopoly	59,90
Prince of Persia	59,90
Radar Mission	39,90
Sneaky Snakes	59,90
Robocop II	59,90
Solomon's Club	59,90
Star Trek	59,90
Tail Gator	59,90
Turrican	59,90
Volleyforce	29,90
NBA Allstars	59,90
Snow Bros	39,90
Ikidoo	19,90
Soccer	29,90
Palamedes	39,90
Pocket Stadium	29,90

FAMICOM

Grundgerät RGB	
ink! Spiel	49,90
Anticater	59,90
1 D T	109,90
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	119,90
Lagoon	109,90
Thundersprint	99,90
STV	109,90
Ys III	129,90

NEO GEO

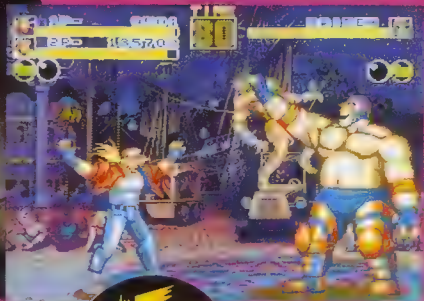
Konsole	699,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	269,90
Cyberlip	269,90
Crossed Swords	269,90
Eightman	279,90
Fatal Fury	279,90
Ghostbuster	269,90
Robo Army	269,90
Sengoku	279,90
Soccer Brawl	279,90
Super Npy	219,90
Trash Rally	279,90

SEGA MASTER II

Grundgerät m. Spiel 99,90

Weitere Spiele lieferbar

III FLIERBINGEN
Alle Spiele sind importiert, ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Lieferung per Nachnahme zugut. DM 7,90 Versand. Umtausch ist generell ausgeschlossen (außer bei defekter Ware). Keine Auslandslieferung. Sie erreichen uns Mo-Fr von 10.00 h - 18.30 h. KIP IN LADI NAVI RKAU I Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80.



Auch dickere Sprites sind für Neo Geo kein Problem

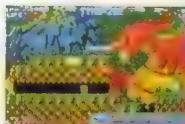
NEO GEO

SNKs wuchtige Traumkonsolen gibt's nun schon seit fast drei Jahren — seit Frühjahr 1992 auch heimisch in Deutschland

Als der japanische Spielautomatenhersteller SNK Anfang der 90er Jahre eine Heimkonsole auf der Basis modernster Automatentechnik präsentierte, blieben die Kunden aufgrund gesalzener Preisempfehlungen weltweit vorichtig. Auf der letzten CES in Las Vegas nahm SNK doch den zweiten Anlauf — eine riesige Marketingkampagne und drastische Preisreduzierungen sollen nun in den Staaten einen angemessenen Marktanteil sicherstellen. Zwei Deutsche griffen ebenfalls zu: Björn Bersheim und Hans-Jörg Hinkel vom M&B-Versand erstanden die Import- und Distributionsrechte für das Neo Geo und haben bereits mit der Auslieferung der PAL-Konsole und erster Spiele für Deutschland begonnen.

Wie bereits angedeutet, ist das Gerät mehr Spielautomat als Videospiel; alle Neo-Geo-Module entstehen so primär für die Spielhalle, erscheinen jedoch beinahe zeitgleich in einer nahezu identischen Version für den Wohnzimmergebrauch. Die technischen Daten (siehe auch den entsprechenden Kasten) der Hardware und die Speicherkapazität der Module (maximal 330 MBit) lassen deshalb sowohl das Mega Drive als auch das Super NES alt aussehen, dafür ist die Anzahl der Spiele weitaus geringer.

Bisher wurde softwaremäßig trotzdem noch fast jedes Genre abgedeckt: Aus den Anfangslagen des Geräts stammen z.B. das putzige Jump'n'Run *Blue's Journey* und das Fantasy-Geschicklichkeitsspiel *Magician Lord*. Wenig später erschien mit *Riding Hero* das erste Rennspiel, darauf folgten *Top Spy* und die Boxsimulation *Joe Success*. Die bis heute



Soccer Brawl, Blue's Journey und Robo Army. So gut wie jedes Genre ist bereits abgedeckt



anhaltende Serie grafisch imposanter Prügelspiele läutete vor einiger Zeit *Burnin' Fight* ein, das wie die meisten Neo-Geo-Module von zwei Joystick-Künstlern gleichzeitig bespielt werden kann. Bei der Erstveröffentlichung schlugen diese Module noch mit ca. 400 Mark zu Buche, nun gibt's einen Teil der oben aufgeführten älteren Module schon für 250 Mark und weniger.

Die japanischen SNK-Entwickler beeilen sich, mehr zu liefern: Bereits erschienen sind die "Von-Oben"-Raserei *Trash*

Technische Daten

Prozessoren	68000 (12 MHz); Z 80 (3,56 MHz)
RAM Speicher	64 KByte
Video-RAM	68 KByte
Farben	65.535
davon gleichzeitig	4.096
Auflösung	320 x 224 Pixel
Sprite Größe	16 x 512 Pixel
Sprites gleichzeitig	380
Soundkanäle	15 (Stereo)
erhältliche Spiele	ca. 30
Preis Grundgerät	750 Mark
Pre-8 Module	199 bis 329 Mark
Lieferumfang	Konsole, 1 Joypad, Netzgerät, Anschlusskabel

Railley, das 3-D-Gemetzel im Fantasy-Ambiente *Crossed Sword*, die Prügelspiele *Eightman* und *Robo Army*, sowie die Sportsimulation *Soccer Brawl*. Ganz neu sind *Fatal Fury*, die bisher vielleicht spektakulärste Prügellorgie für zu Hause und *Last Resort*, ein "R-Type"-mäßiges Ballerspiel, das alles bisher Dagewesene locker in den Schatten stellt. Ein bis zwei Spiele werden jeden Monat laut SNK fürs Neo Geo fertiggestellt — wir halten Euch auf dem laufenden. wi

SOFTWARE-VERSAND
ZOGMANNGrünstraße 11
4703 Bönen
Tel.: 02383/3424
Fax: 02383/57420

AMIGA/ATARI PC/IBM

Abandoned Places *	75,-	75
Air Support DT *	59,-	
Agony DT *	59,-	
Another World DT	65	
Arpys DT *	69,-	
Birds Of Prey DT	73,-	VGA 79
Blaze of Glory DT	68,-	DV 75
Cadaver DT *	69,-	
Castles DT	59,-	
Criens City DV	69	
Conquistador DT	69	
Devil's Designs *	65,-	
Eye of the Beholder 2, 1 MB	69,-	75,-
Elvira 2 DT	75,-	89,-
Eco Quest *		VGA 89
First Samurai DT	69	
Flames of Freedom DT	75,-	85,-
Formula 1		
Grand Prix, 1 MB	72,-	85,-
Gunsling 2000 DT	89,-	85,-
1 MB *		68
Goblin DT	65	
Harqun DT	65	
Heidi DT	75,-	
Home Alone *	65,-	69
Indy Heat DT	65,-	
Kings Quest 5 1 MB *	85,-	VGA DV95
Knights DT		
The Sky, DT 1 MB	73	
Knights DT	75,-	
Larry 5 1 MB	85,-	VGA DT85,-
Leander DT	59	
Locomotion DT	59	
Lord Of The Rings DT	59,-	DT 75
Myth *	75	
Monkey Island 2 DT		
1 MB	75,-	89
Monster Pack 2		
Init Beast	259	
Nova 9 *		89,-
Powermonger		
Data Disk DT	39,-	Game DT 73,-
Populus 2 DT, 1 MB	65,-	
Realms DT	75,-	89,-
Roger Rabbit DT *	75,-	75,-
Soul Crystal DT *	69,-	DT 75,-
Space Shuttle DT		
1 MB *	105,-	DT 119
Suspicious Cargo *	69,-	
ST Hotel manager DT	54,-	
Space Quest 4 1 MB	85,-	VGA DV85,-
Starbyte		
Supercopter DV	69,-	DV 75,-
Special Forces DT		
1 MB	72	
The Gath DT	59	
Thunderhawk	69	65
Ultima 6 1 MB *	75	75
Under Pressure	69	
Obitus DT	59	DT 73,-
ORK DT	59	
Witching DT *	65	
Wily Beams 1 MB	79	85,-
W.W.F. Wrestling DT *	69	
Falcon 3.0 *		119
Civilization		85
Back Rogers 2 (HD)		69

Island Versand Maschinen 8,- DM,
Ausland Vorkasse EC Scheck + 16 DM.Bei Drucklegung noch nicht lieferbar:
Artemis, Atlantis, Die drei kleinen Schweine, Die drei kleinen
Astronauten, Space Invaders, Mega Drive,
Mikro, NES (V8), PC Engine auf Anfrage!

Frei nach dem Motto "Was in Japan gut ist, ist deshalb noch lange nicht für den deutschen Markt geeignet", erschien vor einigen Wochen ein zwiespältiges Spiel auf dem Import-Markt. Mit *Advanced Military Commander* (kurz *AMC*) erlebt der Mega-Drive-Besitzer den militärischen und waffentechnischen Fortgang des bisher größten Konflikts der Menschheitsgeschichte, des 2. Weltkrieges.

Das gut 200 Seiten starke (natürlich in japanisch gehaltene) Handbuch weist die Richtung. Mit *AMC* bekommen Hexfeld-Experten weniger ein simples Strategiepiel ("Nectaris"-Einflüsse lassen sich trotzdem nicht übersehen), als vielmehr eine akkurate und extrem präzise Simulation. Von der Bedienungsunfreundlichkeit und der spröden Aufmachung amerikanischer Gegenstücke à la *SSI* blieb aufgrund des Eifers und der handwerklichen Fähigkeiten des japanischen Designerteams jedoch nichts mehr übrig. Grafisch bietet das Spiel neben unzähligen Pixel-Karten in allen Maßstäben die typischen Action-Kampfsequenzen, die deutschen Spielern aus *Battle Isle* und *Long Raiser* hinlänglich bekannt sein dürften. Diesmal wurden jedoch sämtliche Terrain-Typen, Wetterbedingungen und selbst Distanzen (durch Scrolling des Kampfbildschirms) berücksichtigt und optisch umgesetzt.

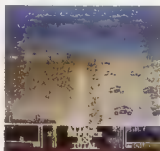
Akustisch schlägt sich der Detail-Ehrgeiz in unzähligen Sound-Effekten und einer Handvoll Melodien (mehrstimmige Interpretationen der Nationalhymnen der beteiligten Parteien) nieder. Spielschritt lässt sich ein Urteil schon nach wenigen Spielstunden finden. *AMC* ist das beste und gleichzeitig komplexeste Strategiespiel, das jemals nach Europa verschifft wurde. Die (geschätzt) 500 benötigten Spielstunden hält die Motivation locker mit — Finessen, Feinheiten und Abwechslung sowie ungeschlagene Spielbarkeit und unbegrenztes taktisches Potential verschweigen den Mega-Drive-Besitzer für Tage mit dem Joypad.

AMC ist das "Mario" unter den Strategiespielen. Leider bedeutet "Abwechslung" bei

NIPPON CORNER

besten und gleichzeitig komplexesten Strategiespiel, das jemals nach Europa verschifft wurde. Die (geschätzt) 500 benötigten Spielstunden hält die Motivation locker mit — Finessen, Feinheiten und Abwechslung sowie ungeschlagene Spielbarkeit und unbegrenztes taktisches Potential verschweigen den Mega-Drive-Besitzer für Tage mit dem Joypad.

AMC ist das "Mario" unter den Strategiespielen. Leider bedeutet "Abwechslung" bei



Schlachten werden wie in *Nectaris* durch Actionsequenzen entschieden

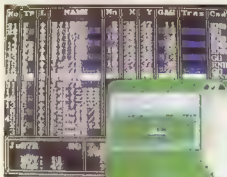


Authentisch und übersichtlich spielt ihr auf Hexfeldern

AMC Waffen, Waffen und noch mehr (neue, bessere...) Waffen. Inhaltlich ist's so ein Fall für Eltern, die sich zumindest ansatzweise mit dem Hobby ihrer Spröhlings beschäftigen sollten. *AMC* ist auf der einen Seite nicht bedenklischer als die entsprechenden Kapitel aus einem beliebigen Geschichtsbuch zum gleichen Thema — staubtrocken und wertfrei (ein weiterer Vorwurf, der sich schnell aufräumt) werden Daten, Fakten und Ergebnisse aufgelistet und durchgespielt. Auch läßt sich *AMC* (als bisher weltweit einziges Strategiespiel) nicht im herkömmlichen Sinne gewinnen. Die Feldzüge werden als verschiedene Szenarien eher nachvollzogen denn neu geführt.

Auf der anderen Seite paßt's natürlich absolut nicht in die deutsche Unterhaltungslandschaft: Mord und Totschlag auf Leinwand, Bildschirm und in Wort und Bild ist zwar kein Problem (katapultiert im Gegenteil ganze Film-, Comic- und Romangenres in die Bestsellerlisten), geht's jedoch um gewisse Kapitel deutscher Geschichte, ist Verbot angesagt! Offiziell in Deutschland erscheinen wird *AMC* deshalb wohl nie.

Mit faschistischer Propaganda (in dieser Ecke wird *AMC* wohl landen) hat das Spiel trotz Inhalt und Präsentation meiner Meinung nach nichts zu tun. Trotzdem sollten die wenigen erhältlichen Import-Module nur an Erwachsene oder nur mit deren Genehmigung über den Ladentisch gehen. Soviel Rücksicht ist von den Händlern, trotz der Tatsache, daß es in Japan hunderttausendfach an Kids verkauft wurde und dort somit eines der erfolgreichsten Programme der letzten Jahre wurde, zu ver-



Die meisten Fahrzeuge können für Spezialinsätze umgerüstet werden

Selbst Nebenzerien und Sonderproduktionen der Industrie finden sich bei **Advanced Military Commander** simuliert



langen Volljährigen Spielern mit fundierten geschichtlichen Kenntnissen kann ich **AMC** jedoch nur empfehlen.

Advanced Military Commander verfügt neben dem erwähnten Handbuch (die letzten hundert Seiten sind technischen Hintergrundinformationen gewidmet) auch über eine

Batterie zum Speichern von maximal drei Spielständen. Der **Game-Play**-Versand in Berlin und Verl verkauft das Modul darüber hinaus mit einer deutschen Kurzanleitung, in der die wichtigsten Fragen geklärt und alle japanischen Menüs entschlüsselt werden.

Akira

Bei Eingeweihten genießt der japanische Edel-Comic **Akira** schon seit langem Kultstatus. Das SF-Meisterwerk vom Autor Katsuhiro Otomo gibt es nicht nur als Comicbuch-Version, die auf 16 Bände verteilt in deutscher Sprache vom Carlsen Verlag herausgebracht wird, sondern auch als rund zweistündiger Zeichentrickfilm. In Deutschland lief der Film relativ unbemerkt in Programmkinos oder kleineren Hinterhof Lichtspielhäusern. Völlig zu Unrecht, denn bei Comic und Film kommen nicht nur Hardcore-Freaks auf ihre Kosten, sondern auch "normale" Science-fiction-Fans. Leider werden die hiesigen Freunde wohl auf eine Videoversion dieses hervorragenden Films ver-

zichten müssen. Besitzer eines NTSC tauglichen Lasersc-Spielers darf da etwas besser dran. Den Film **Akira** gibt es schon seit geraumer Zeit auf Laserdisc in Japan und den USA zu kaufen – in japanisch versteht sich. Die Ausgabe von ca. 150 Mark (Selbstimport) lohnt sich. Wer die Bücher kennt, kann ohne Probleme den japanischen Dialogen und der Handlung folgen. Der streckenweise schon recht morbide High-Tech Zeichentrick ist geradezu überbündelnd schön und weist selbst die Meistenwerke der Disney Studios in ihre Schranken. Allein wegen der gigantischen und unverwechselbaren Bilderpracht sollten sich Fans dieses Stück Filmgeschichte zulegen. mh



Lohnt sich für Filmfans: der Zeichentrickknaller **Akira**

Wizardry: Suffering of the Queen

Daß die japanischen Spieler ein besonderes Faible für Rollenspiele und Strategiespiele haben, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Besonders für Konsolen erscheinen im Fernen Osten neue Module des Genres gleich im Dutzend. Belebt sind nicht nur neue Spiele, sondern auch Neuauflagen alter Klassiker. Von der Firma ASCII ist jetzt eine spezielle **Game Boy** Version des Rollenspiels **Opas Wizardry** erschienen. Obwohl dem Modul ein neuer Name (**Suffering of the Queen**) und eine neue Hintergrundgeschichte verpaßt worden ist, orientiert sich das Spiel sehr eng an der ersten Computerversion des Oldies.

Mit sechs Charakteren prügelt Ihr Euch durch ein insgesamt acht Stockwerke tiefes 3-D-Dungeon. Leider stellt die Sprachbarriere



Auch das Game-Boy-Wizardry die Dungeons in 3D gezeigt (**Game Boy**)

auch ausgelutschte Tüftler vor Probleme. Die japanische Anleitung, sowie unverständliche Puzzles und die japanische Benutzerführung sind rätselhaft bis unverständlich. Zaubersprüche verbergen ihre Wirkung hinter dem Zeichenwirrwarr, ein Einkaufsummel im lokalen Zauberkopf sorgt für geplagte Verwirrung, und der Versuch einen Charakter zu erschaffen scheitert kläglich. Spieler, die schon mit der Computerversion Erfahrungen gesammelt haben, kommen noch am ehesten mit der Benutzerführung zurecht. So entsprechen alle Menüoptionen, Charakterklassen und Zauberkombis weitestgehend den der Originalspiele. Wer in mühsamer Kleinarbeit die Geheimnisse des Moduls entziffern will, wird mit Fantasy Spaß pur bedient. Jede Menge Monster, rund 80 Zaubersprüche und einen ganzen Berg toller Gegenstände findet man nicht alle Tage auf **Game-Boy** Format zusammengequetscht. Glücklicherweise ist eine englische Fassung des Moduls geplant und soll Mitte des Jahres in Amerika erscheinen. Zudem wird bei ASCII über eine Veröffentlichung in Europa (Ende 1992) nachgedacht. mh

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele - Simulationen
Postfach 1123 • 2060 Bad Odessee
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigener deutscher Regeloberflächen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525

(Tetratell)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raum-schiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("XOP2" im Welt-raum). Bei uns mit dt. Anl. für IBM (EGA/VGA, AdLab): 109,95 DM

Napoleon I.
(Storm Computers)
4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. SV (nicht STG), Anlaga: 89,95 DM

Second Front

(SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf 2 Ebenen. Sehr detail! liert! Bei uns mit dt. Anl. für Amiga (I RM), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE

(Panther Games)
Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel vom EP-172C-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung für Amiga (I RM): 99,95 DM für IBM (EGA, VGA): 109,95 DM. Scenario Disk für Perfect General: für IBM, Anlaga: 79,95 DM

Action Stations

(Storm Computers)
Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.). für IBM, Amiga (HWD): 99,95 DM. Utility Disk für Action Stations (neue Szenarien, Schiffe, Editor). für IBM: 54,95 DM

LOST ADMIRAL

EMPTF-thalischer Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 8 Szenarien, 15 Feldzüge, Szenariogenerator. Bei uns mit dt. Anl. für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Nautikarten, Ruten usw. Mit Szenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl. für C64, TKN (C2A): 79,95 DM

Pattin Strikes Back, Ardenneoffensive, Divisionsschneise. Bei uns mit dt. Anl. TKN(VGA): 109,95 DM. Action Stations (387), bei uns mit dt. Anl., TKN: 99,95 DM. Storm Ardenne Europe (151), bei uns mit deutscher Anleitung. für Amiga, IBM: 99,95 DM

Second Front 1502, Frankreich und Italien 1943/44, Spiesystem wie Second Front. Bei uns mit dt. Anl. für IBM: 99,95 DM

dt. Anleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Conflict Middle East: 19 DM
Second Front: 23 DM
Storm Ardenne Europe: 20 DM
White Death: 25 DM

Versandkosten: RM: 6,00 DM
Info-Material: 4,50 DM
Verkaufsmaterial: 4,50 DM
Verkaufsmaterial: 2 DM in Briefkästen



Das untere Bild stammt aus "Alien Breed" und wurde aufwendig ge-"raytraced"

Während Leander auf den bösen Drachen einschlägt, breitet der "Realms"-Muskelprotz hilflos die Arme aus



Der ultimative Killerschurke ("Nova 9") schaut beleidigt auf eines der grandiosen "Agony"-Zwischenbilder (rechts)

PRACHT

PIKEL



ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computertyp
 Michael Geis
 Roppenhauser Str. 4
 3579 Friedland/Obg

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C64, Atari 800 X
Anschrift: Mario Grassio
 Götterstr. 23
 4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C64
Anschrift: Erika van Lent
 Zwingstr. 22
 4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 16 Bit und 16 Bit Nintendo NES
 Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift: Night Angel
 Videogamesclub
 Thorsten Prugmeyer
 Pfaffenbergs
 4300 Essen 12

Encript Computer Club
Computertyp: MS-DOS-System
Anschrift: Scharf Haliz
 Flachsberg 74
 4780 Lpstadt 15

Computerclub Geseka CCG
Computertyp: C64, C16, Plus 4
Anschrift: Mark Wellhausen
 Karl-Goerner-Str. 5
 4787 Geseka 1

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC der Amiga-Fan-Club
 Sprengelweg 124 oder
 PF 5003
 4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschrift: CPC-User-Club
 Unicorn
 Im Vogelsang 17
 5000 Köln 50

Atari Club Colonia a.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1 Atari Club
 Colonia a.V.
 c/o R. Straberg
 Alaymstr. 32
 5000 Köln 50

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Markus Meyer
 Eppler
 Marienkirchstr. 9 b
 62025 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Empire Club
 c/o Holger Höbmann
 Im Altpfaffen 19
 5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: EDK
 Thorsten Kroll

Landgraben 11
 5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy
 Wizards
 Peter Eilbrächter
 An der Sieberbahn 22
 5413 Bensdorf

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: 1. Deutscher
 Lynx-Club
 Jens Langner
 Steinstr. 57
 7024 Filderstadt 4
 07 117732 72

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift: Phoenix Computertyp
 Redaktor New Gambler
 Burgstr. 3
 7186 Balingenbarn

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C64
Anschrift: Rainbow Softworks
 Agnesstr. 48
 8400 Regensburg
 Tel. 09 4172 6222

Sega Mega! PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive
 PC Engine
Anschrift: Sega Mega! PC-Engine-Club
 Martin Gastreiter
 Birkenstr. 8
 8401 Kollering

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST
 C1, C64
Anschrift: Marcus Elter
 Hauptstr. 12
 8701 Allersheim
 093 385 03

Tf and Fit
Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Tf and Fit
 C-Tronogg
 CH-3010 Sees-Grund
 Tel. 028/57 1650

NES Spezialisten
Computertyp: NES, C64
Anschrift: Karsten Heims
 Johannes-Ritter-Str. 4
 2054 Geesthacht
 041 52/78558

Compos
Computertyp: IBM-kompatible
Anschrift: Carsten Meiners
 DV-Berater
 Fuhneweg 18
 O-3300 Grausweg
 05 3186 28 12

The Dungeon Masters
Computertyp: MS-DOS AT
Anschrift: Mega Drive, C64, Game Boy
Anschrift: Patrick Michaels
 Johannisstr. 18
 4054 Nienetal 1 (Hinsbeck)
 021 5338 9694

Elite
Computertyp: Commodore
 C64, Commodore 128, Epson ZX81
Anschrift: Elite
 Thorsten Fall
 Morellenkaepfe 37

Amiga Xenon Club '91
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Xenon
 Club '91
 Marc Burger
 Heimerstr. 51 88
 4370 Marl
 023 85/69 18 27

Mike Krieheld
Anschrift: Mike Krieheld
 Finkenweg 2
 4352 Herlen 7
 020961 24 00

Heavysoft
Computertyp: Commodore
 Amiga 500, 1000, 2000, C64
Anschrift: Heavysoft
 Nicolas Barbat
 Weberstr. 5
 50688 Radevormwald
 021 8386 63 73

The High-score-Hunters
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: The High-score-Hunters
 Christian Messer
 Quadenweg 10
 6052 Mühlheim 3
 061 087 68 41

Challenger Videospieleclub
Computertyp: alle Konsolen
 und Handhelds
Anschrift: Challenger
 Videospieleclub
 Gerhard Pienzinger

Niederbreitenbach 177
 A-6332 Kirchbach
Internationaler Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Internationaler
 Lynx-Club
 Hans-Jörg Sebastian
 Sieghedstr. 3
 6364 Schmitteln 3
 0 60 79 3364

Lynx-Star-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Lynx-Star-Club
 André Luxen
 Spessartstr. 9B
 6457 Malnau 2
 06 106 52 67

Xantippos Computerclub Montafon
Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Xantippos Computerclub
 Montafon
 Summer/Waller
 Dorfstr. 733
 CH-6774 Tschagnas
 055 564 8993

United Amiga Specialists
Computertyp: Amiga
Anschrift: United Amiga
 Specialists
 H. Gock
 Scheichardstr. 33
 7149 Remscheid 1

Die Game-Mafia
Computertyp: C64
Anschrift: Die Game-Mafia

Tommy Kammerer
 Bahnhofstr. 26
 7854 Kippenham 1
 0 78 25 5 21

Ultima Computer Club Ulm
Computertyp: Atari STE, Atari 2600, C128 D, Sega Master
Anschrift: Ultima Computer Club
 Ulm
 Alexander Lange
 Reutlinger Str. 14
 7900 Ulm
 07 31 34 32 24

Amiga Club Oberhofen
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx
Anschrift: Amiga Club
 Oberhofen
 Wolfram Späka
 Alte Bären 1
 7981 Oberhofen
 07 51 92 29 18

United Adventurers
Computertyp: alle
Anschrift: United Adventurers
 Alexander Schweigart
 Apenhelfenstr. 31
 8000 München 21
 089 7 00 56 59

Scene Computer Club
Computertyp: C64, Amiga
 MS-DOS
Anschrift: Scene Computer Club
 Markus Engmann
 Dorfstr. 5

Eure Ull. Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
 Markt & Technik
 Redaktion POWER PLAY • Kennwort: Clubs
 Hens-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar

EINEN CLUB AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN



8019 Nelestruth
080651339

Software Busters
Computertyp: Amiga 500
Altan 2600, C64, Game Boy
Anschrift: Software Busters
Hof an Gräb
Gräbenerstr. 20
8075 Vöhring

Jets and Sharks
Computertyp: Amiga 500,
Atari 2600 und 7500
Anschrift: Jets and Sharks
Alexander Heilmann
Kärntnerweg 5
8200 Rosenheim
080 3186334

Amiga Power Club
Computertyp: Amiga 500
1000, 2000, CDTV
Anschrift: Amiga Power
Club
Michael Reiser
Aichal 8
8201 Schorndorf

Amiga Ankh Club
Computertyp: Amiga 500,
8000, 1000
Anschrift: Amiga Ankh
Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9 A
8311 Altläutenhofen
08705-743

Harpune
Computertyp: C64, PC
Anschrift: Harpune
Hedwig 802
Mathias Marian Str. 24
8532 Bad Windsheim

Game Over Club
Computertyp: Walter
Bruckner
Anschrift: Game Over Club
Walter Bruckner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
09349-1591 ab 18 Uhr

Nintendo Power Club
Systeme: Game Boy, Super
Famcom
Anschrift: Nintendo Power
Club
Gregor Czempel, T. Elze
Theodor-Körner-Weg 12
Quedlinburger Weg 98
2000 Hamburg 61

BTB
Computertyp: Atari ST, 512
TT
Anschrift: BTB
Postfach 660294
2800 Bremen
04121989105

The real wild Dudes
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: The real wild
Dudes
Tobias Kux
Steinplatz 14
2850 Bremerhaven
047036672 (Harry)

Druiden-Error-Soft-War
Computertyp: Amiga 500,
C64, Plus 4, MS-DOS
Anschrift: Druiden-Error
Soft War
Meik Fekeler
Gansauweg 54
3538 Marsburg 1
029928514

GCT Videospiel-Club
Computertyp: Di. Mega
Drive mit Adapter für Jap.
Spiele, PC-Engine

Anschrift: GCT Videospiel-Club
Alexander Pöschel
Neust. 10
4019 Monheim
021 7355701

T.E.S. / The Electronic System
Computertyp: Amiga, C64
Anschrift: T.E.S. The Elec-
tronic System
Martin Krug
Landwehrstr. 1
4230 Wess
0281 60923

Amigos 500
Computertyp: Amiga 500
Game Boy
Anschrift: Daniel Kuckuck
Hornstr. 29-31
4352 Heften
0202349188

Angel's Computerclub
Computertyp: PC IBM
kompatibel
Anschrift: Angel's Compu-
terClub AGC
Michael Schmidt
Friedrichstr. 76
4390 Gladbeck
020435-1754

United Nightmares of Onabruck
Computertyp: Atari XL/XE
Reihe
Anschrift: United Night-
mares of Onabruck
Reinhard Lingau
Knapstr. 48
05418 Onabruck
0541187655

STOS-User-Club
Computertyp: Atari ST/STE
Anschrift: STOS User Club
Ra I Borutta
Bismarckstr. 7
4630 Bochum 6
02127785792

Herner Computer Club
Computertyp: C64
Anschrift: Herner Compu-
ter Club
Postfach 7022
4690 Herne 24

Club Europe
Systeme: NES, Game Boy
Anschrift: Club Europe
H. Assmann
Buchenhöhe
5014 Kerpen 1
022 7307623

Monsters of Dungeons
Computertyp: Alle Systeme
Anschrift: The Masters of
Dungeons
Giselherd
Ringstr. 33
60335 Obersthausen
061044-1624

Public Software
Computertyp: C64/128
Anschrift: Public Software
Ch. Einhaus
In der Fuh 12
52523 Lindlar 7
022073553

KaMi-Computer-Club
Computertyp: IBM kompa-
tible PCs
Anschrift: KaMi-Computer-
Club
Michael N. Hammer

Brachtenbecker Weg 39
5990 Altena

A.L.E.X.-Software
Computertyp: Amiga 500
ab 92 auch AT
Anschrift: A.L.E.X.-Soft-
ware
Alex Schmidt
Zellersr. 66
6800 Mannheim 1
0621372891

Sega Games, People, Play
Systeme: Sega Master
System, Game Gear, Mega
Drive
Anschrift: Sega Games,
People Play
Darius Malicki
Reichlemerstr. 44/1
6919 Barmetal
0622349188

Club 93 000. Der Club der neuen Generation
Computertyp: Amiga 500
C64, Gameboy
Anschrift: Club 93000 Der
Club der neuen Generation
Sirscha Wehner
Wilhelmstr. 24
4390 Gladbeck
0719551405

Public Video-Club
Schorndorf (PDCCS)
Computertyp: Amiga
MS-DOS
Anschrift: Jürgen Österreich
Reichlemerweg 154
7060 Schorndorf

Sega-Mega-Verleihclub
Computertyp: Sega Mega
Drive
Anschrift: Sega Mega
Verleih Club
Andreas Nagl + Markus
Rohmsen
Schollbergstr. 14
8129 Had

Neuzu-
gänge

Bytebusters Compu-

Mailclub
Computertyp: Amiga 500,
C64
Leistungen: Anfängerbera-
tung, Tips & Tricks, Erfah-
rungsaustausch, monat-
liches News, Demos
Schwerpunkte: Adventures,
Simulationen, Strategiespie-
le, Tests & Bewertungen,
Browserspiele (Rambow Arts)
Mitgliedsbeitrag: Rückporto
Anschrift: Bytebusters
Computerclub, M. Goetsch
Postfach 41 03 75 D
2840 Diepholz
05445-1673

Extrem
Computer/Video-Systeme:
Amiga C64, C128, PC
Atari ST, Game Boy, Ninten-
do, Game Gear, Lynx, Sega
Mega Drive & Sega Master
System
Leistungen: Clubzeitschrift,
tägl. Hotline von 15-23 Uhr,
Jahreswettbewerb, Zusam-
menarbeit, monatl. Zusendung

einer Clubdisk, PD-Pool-
Clubtreffen, Einsteigerleh-
ren, verbilligter Einkauf ver-
schiedener Computerartikel, ge-
mainsame Softwareentwick-
lung
Schwerpunkte: Erfahrung-
saustausch, Programmierleh-
ren, Veranstaltungstipps
Spezial: R'n
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
monatlich oder 60 Mark jähr-
lich
Anschrift: Extrem
Dinspacher Str. 87
4290 Bocholt
02874/3570

The Shitka Tunes 2000

Mail
Computertyp: C64
Leistungen: kostenlo-
se Disketten, Grallanten-
gen Wettbewerbe, Hotline,
Spillertipps, Interviews PD
Server
Schwerpunkte: Diskmag-
azin, PD-Software
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark
v. einschließlich
Anschrift: Shitka Tunes
Stellen Komarovsk
Theodorstr. 15
4390 Gladbeck
0204353696

Magic 64
Computertyp: C64
Leistungen: Clubzeitung,
Tips & Tricks für Spiele und
Hardware, PD-Soft, E-Mail-
gruppe
Mitgliedsbeitrag: 1 Mark
Brennstein monatlich
Anschrift: Tobias Altmann
Wichersr. 20
5060 Berg Gladbeck 2

Computer Fan Club
Hagen a.V.
Leistungen: Hilfe zur
Selbsthilfe im Hard- und
Softwarebereich, PD
Bibliothek für alle Systeme
Buch und Heftbibliothek
Mitgliedsbeitrag: Erwach-
sene 6 DM, Jugendliche bis
17 Schüler, Studenten, Ar-
beitslose Rentner Beih-
darfe 6 Mark

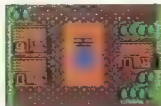
Anschrift: Computer Fan
Club Hagen a.V.
Rogard Mühlhagen,
Eickenstr. 48,
5800 Hagen 1

Teil und Bk 0233124886

FFB-Same Club
Computertyp: MS-DOS
Leistungen: monatl. Club-
heft, kostenl. Kleinanzeigen
alle 3 Monate Clubdisk
Spielertests, Turniere, Tips
Tricks & Lösungen
Schwerpunkte: Lösen von
Spielern, Kontakte, E-Mail-
gruppen
Mitgliedsbeitrag: 4 Mark
Anschrift: Florian Wagner
Beil Nr. Str. 9
6349 Driedorf

Seppes Amiga Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: monatl. Club-
magazin auf 2 Disketten, Soft-
waretips, Tips & Tricks
Kompatibilitätskosten
Kleinanzeigen, Wettbe-
werbe
Mitgliedsbeitrag: 6 Mark
Anschrift: Sebastian Machhausen,
Van-Recum Str. 3,
6550 Bad Kreuznach
067136495

Die Handhelds verlieren langsam ihren Ruf als "kleines Anhängsel der Computerspiellindustrie". Alaris Lynx kommt sogar in den Genuss, eines der ersten Systeme zu sein, für das der Kultautomat *Ramparts* umgesetzt wird (siehe Test nächste Seite). Alle Computerspieler müssen noch etwas auf "ihre" Umsetzung warten.



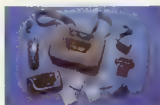
Crystal Warriors (Game Gear)

Game Gear

Mit *Crystal Warriors* soll auf dem Game Gear eine neue Abenteurgeneration eingetaucht werden. Im *Zelda*-Stil durchwandert Ihr mit einer Gruppe Freiheitskämpfer das Land, um einen berühmten Kristall zu beschützen. Auf dem Weg durch seltsame Burgen und geheimnisvolle Wälder kämpft Ihr mit Hilfe eines taktischen Kampfsystems à la *Final*



Fantasy Legend gegen allerlei fiese Feinde. Das Strategiespiel sollte Ende April als Import erhältlich sein. Von ASCII kommt das *Game Gear Carry All*. In der praktischen Trageta-



Game Gear Carry All

sche aus Plastik könnt Ihr das Game Gear selbst, neun Spiele, das Link-Kabel, Batterien, den A/C Adapter sowie den TV-Tuner unterbringen

Game Boy

Auf dem Game Boy wird geprügelt. Tenseng *Pit-Fighter* schlägt sich in Kürze durch die Schaltkreise des Schwarzweißens. Nach Computer- und Mega-Drive-Versionen übernehmt Ihr auch hier die Rolle eines Prügelfreundes. An Schlagarten ist alles erlaubt, selbst Messer und Stahlrohre harren ihrer Benutzung.



Batman — Jokers Return

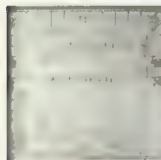


Pit-Fighter (Game Boy)

In *Batman — Return of the Joker* steuert Ihr den beman- teilten Helden durch sagenhafte 144 Gotham-City-Levels, auf der Suche nach dem überbösen Joker. Bis Juni werden sich alle Batman-Fans allerdings gedulden müssen.

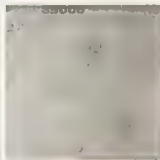
Lynx

Ein reindrassiges Rollenspiel mit dem wohlklingenden Namen *The Guardians: Storm over Doria* könntet Ihr bald Euer eigen nennen. Eine vierköpfige Party macht sich auf den Weg, das Königreich zu retten. Gezeigt werden Eure Charaktere aus der Vogelperspektive. Gekämpft wird in Echtzeit und selbiger Perspektive. Auf dem Weg durch die unendlichen Weiten des Landes seht Ihr die Party auf einer mehrere Bildschirme großen Landkarte herumlaufen



Monopoly

Wirklich erstaunlich, was man alles auf so einem kleinen Game Boy hinbekommt. Parkers Umsetzung von *Monopoly* enthält das komplette komplexe Brettspiel mit allen bekannten Details. Klar, daß wegen der Pixel Einstieg etwas schwer fällt, nach etwas Eingewöhnungszeit kommt das Geldschüttel-Feeling aber gut über Ihr könnt sogar zwei Game Boys zusammenlinken. Et was umständlich, trotzdem Superl Testmuster von Flashpoint.



Asteroids

In *Asteroids* steckt ein uraltes Spielprinzip: Ihr fliegt mit einem kleinen Raumschiff über den Bildschirm, könnt Euch drehen und Schuß geben. Je nach Level erscheint eine bestimmte Anzahl riesiger Meteoriten, die Ihr alle zu Staub schießen müßt. Dummerweise zerteilt sich der Meteorit in immer kleinere Bruchstücke. Kollisionen mit Meteoriten sind bekanntlich tödlich, spaßige Geschicklichkeitstests werden aber lang- Testmuster von Flashpoint.



Fighting Simulator

Im *Fighting Simulator* habt Ihr die Wahl zwischen zwei Spielteilen. Seid Ihr alleine, macht Ihr Euch auf die Socken, einen wertvollen Schatz vor bösen Raubern zu schützen. Ihr lauft gelangweilt über einen horizontal scrollenden Bildschirm, und verprügelt Passanten durch 'tite. Linkt Ihr zwei Game Boys zusammen, duelliert Ihr Euch in einem ziemlich schönen, undurchsichtigen Prügel- spiel von der Seite viel zu umständlich und gewöhnungsbedürftig.



Beetlejuice

In *Beetlejuice*-Haus treiben böse Geister ihr Unwesen. In verschö- edenen kleinen Jump'n'Shoot Sequenzen und gelegentlichen Knobelspielen müßt Ihr insgesamt sechs Levels bestehen, um am Ende schließlich den Oberboss zu erledigen. Mit Hilfe von Magie drückt Ihr schießen, um die jeweiligen Gegner zu vernichten. Im Prinzip ist *Beetlejuice* eine witzige Spielsammlung, der anspruchsvolle Gammler (nicht sich aller- dings ziemlich verallt.

Genre: Strategie
Hersteller: Parker
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik: 60% Sound: 22%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Action
Hersteller: Accolade
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 59%

Grafik: 32% Sound: 26%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Culture Brain
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 46%

Grafik: 43% Sound: 36%

Schwierigkeit: einstellbar

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ljn
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 27%

Grafik: 36% Sound: 30%

Schwierigkeit: leicht

Punkte machen ohne Ende.

Mit dem Spiele-Sonderheft

AMIGA play!

die Nr.1!

Das monatliche AMIGA-Magazin
bringt mit AMIGA play jetzt
ein Spiele-Sonderheft



Jetzt Punkte machen
mit AMIGA play.

Überleben Sie alle
kritischen Stellen.

Zum Beispiel bei:

Populous II ✓

Battle Isle ✓

Lemmings ✓

Monkey Island ✓

AMIGA play führt durch

Larry V ✓

Wonderland ✓

Kings Quest ✓

und viele andere mehr ✓

Mit AMIGA play geht's
ab in den High Score –
worauf Sie sich
verlassen können.

Ab sofort beim
Zeitschriftenhändler!



Tiny Toon Adventures

Nachdem die *Tiny Toons* in den USA schon mächtig abgeräumt haben, darf man jetzt Buster und Buds Bunny plus Freunde auf dem Game Boy bewundern. Videospiele-Konami zauberte ein wunderschönes Jump'n'Run nach der, in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg entstandenen Trickfilmserie.

Busters Freundin wurde entführt und so macht er sich mit seinen Freunden auf die Suche durch sechs lange Levels. Während des Spiels darf zwischen den drei Freunden Buster, Plucky Duck und Hamton eingeschaltet werden. Jeder besitzt andere Eigenschaften und Angriffsweisen. Während Buster hasenartige Möhren feuert, benutzt Plucky Ananas und Hamton Melonen. Mit diesen Früchten läßt sich so mancher Gegner außer Gefecht setzen. Platzsprünge nach Mario-Art kann man letztere jedoch auch.

Auf dem Weg durch die Levels findet man eine Menge Diamanten (Extraleben bei 100 Stück) und in Kisten lagerte MuniLon (Früchte). Versteckte Bonus- und "Spieleäume" mit niedlichen Preisen lauern ebenfalls. Um einige Abschnitte zu meistern, ist die Hilfe besonderer Freunde nötig. Der gefräßige Quazy Devi gräbt Euch zum Beispiel den Weg frei, muß im nachhinein je doch fleißig gefüttert werden.

Im Endeffekt entpuppt sich *Tiny Toon Adventures* als ein sagenhaft pulzbares Jump'n'Run, das in Sachen Spielbarkeit Game-Boy-Mann ernsthafte Konkurrenz macht. Grafisch gibt's auf diesem Sektor kaum amüsantere: Die Gegenspieler sind fast zu niedlich, als daß man schneide auf sie raufhüpfen könnte. Besonders niedlich sind die Animationen der drei Freunde ausgetafelten Busters lange Ohren wippen im Takt, während Plucky entgemäß durch die Gegend watschelt. Ein Gag jagt den nächsten, eine Überraschung die andere. Kaufen und genießen. Zur Zeit liegt nur der Japanimport vor, das offizielle deutsche *Tiny Toons* erscheint im Frühjahr 1993. *an*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 80%
Grafik: 82% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel



Adventure Island

Nach dem niedlichen *Super Adventure Island* auf dem Super Famicom nel Hudson die Master-Higgins Saga auch auf dem Game Boy ins Leben. Über sechs Inseln mit je mehreren Levels jagt Ihr Euren kleinen Steinzeithelden in bewährter Jump'n'Run-Manier, die sehr an *Wonderboy* erinnert.

Auf dem Weg durch die teils horizontal, teils vertikal scrollenden Welten begegnet Ihr Freund wie Feind. In Eier, die seitlich des Wegs liegen, lagern diverse Extras. Zum Beispiel ergattert Ihr so das obligatorische Äxchen, mit dem Ihr nervige Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken könnt. Das beliebte Skaleboard fehlt ebenso wenig. Auch andere "Transportmittel" warten auf den Spieler: kleine Dinos und Drachen, die auf Knopfdruck sogar Feuer speien und auf andere Art und Weise hilfreich zur Seite stehen. Am Ende jedes Levels gibt's eine Bonusrunde, in der sich mit viel Glück ein Extraleben ergattern läßt — pünktlich mit dem Level-Finale einer Insel lauert der Obermohr in versteckten Bonusräumen findet Ihr Waffen, Extraleben und Früchte. Da mit der Zeit Eure Energie verminnt, muß ständig Obst eingesackt werden.

Trotz größter *Wonderboy*-Ähnlichkeit hat sich *Adventure Island* einen eigenen Stil bewahrt. Auf dem Game Boy bringt die Hüpferei ordentlich Spaß, der von teils kontraststarker Grafik etwas in Mit Leidenschaft gezogen wird. Ist man in einigen Levels gezwungen, sehr schnell zu laufen (kaum Obst zu finden), verschwinden auf dem kleinen Bildschirm so manche Feinde, man bemerkt sie erst bei Berührung. Das Scrolling hinterläßt die berüchtigten Schatten; die Grafik verschwimmt. Abgesehen davon, ist die Fruchtbarkeit sehr komplex, obwohl die Levels zu ausgedehnt sind. Die Lebensvielfalt "in der Kürze liegt die Würze" hält sich auch die Hudson-Programmierer zu Herzen nehmen sollen. Alles in allem ein gutes Jump'n'Run ohne High-End-Ambitionen. Testmuster von Flashpoint. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 71%
Grafik: 63% Sound: 65%

Schwierigkeit: mittel



Hook

Nachdem Peter Pan alias Robert Williams im Kino Kapitän Hook das Fürchten lehrte, darf jetzt auch der Game Boy-Spieler ran. Hook erweist sich als extrem schweres Jump'n'Run mit fantastischer Optik. Durch die detaillierte Grafik kommen aber die kleinen Dinge, die Peter pro Level aufsammeln muß, kaum zur Geltung. Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Fazit: Ein sehr kniffliges Spiel mit wenig Extras, aber einer Menge Überraschungen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 59%
Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: schwer



Mega Man 2

Mega Man, gefeierter Jump'n'Run-Held in einem halben Dutzend Spiele für die Nintendo-Familie, erlebt nun sein zweites Game-Boy-Abenteuer. In *Mega Man 2* erwarten ihn Dr. Willy und acht weitere Robo-Mislinge; dafür steht ihm diesmal ein Hund zur Seite, der sich auf Wunsch in ein Trampolin, einen Jet oder ein U-Boot verwandelt. *Mega Man* Fans werden das Modul, trotz hochgeschraubtem Schwierigkeitsgrad lieben. Testmuster von Flashpoint. *wn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Capcom
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 77%
Grafik: 74% Sound: 69%

Schwierigkeit: schwer



Q*Bert

Ein Klassiker erhüpft sich den Game Boy. Das Räusseller *Q*Bert* wagt den Sprung auf den Schwarzweißschirm und macht dabei eine ausgezeichnete Figur. Wer den Hüpfen schon vor gut zehn Jahren mochte, wird sich auch an seinem neuen Auftritt erfreuen. Allerdings dürfen selbst "normale" Game-Boy-Besitzer an dem einfachen Geschicklichkeitsspiel ihre Freude haben. Gerade für zwischendurch bietet sich *Q*Bert* an. Testmuster von Allan. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Jaleco
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 68%
Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



Elevator Action

Vor fast einem Jahrzehnt war *Elevator Action* ein vielbeachteter Arcade-Titel. Heute mutet das einfache Spielprinzip (Leute abknallen und hinter Türen Extras suchen) ziemlich antiquiert an — zumal die Umsetzung weder technisch noch spielerisch gefällt. Darüber hinaus schrecken mieser Sound und mäßige Grafik zusätzlich ab. Für Actionfans gibt's Dutzende bessere Spiele — nur absolute Nostalgie Freaks sollen mit dem Modulkaufliebgegnen. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirkapreis: 70 Mark

GAME BOY 47%
Grafik: 43% Sound: 23%

Schwierigkeit: mittel



Sagaia

Endlich rüttelt jemand an der Action-vormachtstellung von Konami auf dem Game Boy. Taito beschert uns mit der *Darius*-Fortsetzung *Sagaia* eine famose Batterie. Mir gefällt die Game-Boy-Version fast besser als die Farboriginale. Die Mischung aus erprobten Spielmechaniken und neuen Einfällen kommt blendend an. *Sagaia* erreicht zwar nicht ganz das *Parodius* Niveau, läßt aber solche Perlen wie *Gradius 2* hinter sich. Testmuster von Dynalex. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 82%

Grafik: 78% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



Prince of Persia

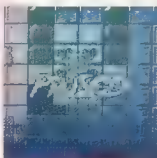
Der *Prince of Persia* schlingelt sich so gekonnt durch das Geschicklichkeitsspiel, daß er sich die Auszeichnung für "die am besten animierte Spielfigur" redlich verdient hat. Durch hindernisreiche Labyrinth führt der Weg des Prinzen. Die Widrigkeiten kann er dank anprogrammierter Gewandtheit, elegant überwinden und prügelt sich mit even luell auftauchenden Feinden. *Prince of Persia* gehört für mich in jeden Game Boy Testmuster von Flashpoint. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Virgin/Mindscape
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 75% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel



Super Skweek

Dieses bonbonfarbene Geschicklichkeitsspiel (Herkunftsland Frankreich) gab's schon für die meisten Heimcomputer; jetzt präsentiert es sich komplett mit Intro, Level-Anwahl und putzigen Zwischensequenzen auf Ataris Kleinem. Das Spiel selbst ist nett und schnell kaputt (Ihr lauft über rechteckige Fliesen und färbt sie dabei um) und mit vielen Extras gespickt. Nichts für Profs, für Anfänger und Niederkickstaktiker, aber gut geeignet. *wt*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 81%

Grafik: 58% Sound: 60%

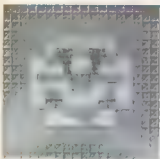
Schwierigkeit: einstellbar



Ramparts

Im Mittelalter wurden Streikzettel mit den Nachbarn recht simpel-beeinigt. Die Kontrahenten zogen die Schießscharten auf und bombten den Gegner in Grund und Boden. Wessen Burgmauern sich dabei als besonders standfest erwiesen, der hatte gewonnen. In *Ramparts* dürft ihr die guten alten Zellen alleine oder zu zweit nachspielen. Nachdem ihr Euch für den Anfänger oder Experten Level entschieden habt, wählt ihr einen Bauplatz aus, auf dem automatisch eine kleine Burg errichtet wird. Anschließend verteidigt man drei Kanonen auf den Burgmauern, mit denen in der nun folgenden Kampfrunde die Schloßmauern des Gegners zerstört werden. Haben alle ihr Pulver verschossen, werden automatisch die Trümmer wegeräumt und der Wiederaufbau kann beginnen. Unter Zieldruck errichtet ihr die Burgmauern neu. Leider werden die Bausteine à la Teir's nach dem Zufallsprinzip angeboten und müssen erst mittels Schiebegeräte auf die richtigen Stellen geschoben und gedreht werden. Zu allem Überfließ lauft ihr erbittert der Sekundenzeiger mit. Nach einem knappen Zeitlimit ist Schluss. Wer jetzt keine lückentote Mauer sein eigen nennt, hat leider verloren und muß eins seiner zwei Continues anbrechen. Spieler, die sich allem als Kanonen bewähren wollen, zerstören nicht via Kabel die Festungen der Gegner, sondern bomben die Schiffe einer feindlichen Invasionstruppe zu den Fischen.

Besonders im Zweispielermodus verdient sich *Ramparts* einen extra dicken Schadenfreudebonus. Nichts macht so viel Spaß wie die Klötzchen-Spiel des Spielkameraden umzuwerfen. Spielt man gegen den Computer, dann hat man auch im Begiermodus kaum eine Chance, die leidliche Flotte rechtzeitig zu stoppen. Etwas mehr zeitlich hätte nicht nur die Motivation des Solospielers, sondern auch die *POWER WERTUNG* etwas angehoben. Nichts desto trotz zählt *Ramparts* zu den innovativsten und besten aktuellen Strategie/Action-Mixturen. *vw*



Amazing Tater

Wer sich noch an den Denkspielknüller *Kwirk* (auch als *Puzzle Boy* bekannt) erinnert, blickt bereits durch *Amazing Tater*. Ist die offizielle Fortsetzung, bietet frische Aufgabenstellungen, ein paar neue Features und weist jedes Anzeichen von Ermüdungserscheinungen weit von sich. Überzeugende Musik und übersichtliche Grafik setzen das Elite-Modus kompetent in Szene. Kurzweilige Game-Boy-Unterhaltung für jedermann. Testmuster von Flashpoint. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Atlas
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 82%

Grafik: 40% Sound: 68%

Schwierigkeit: einstellbar



Pop Up

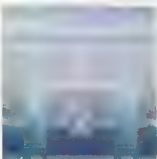
Nach der recht üblen Computerversion läßt Infogrames das *Pop Up* Ballchen auf dem Game Boy von Plattform zu Plattform hüpfen. Auf der Jagd nach Extras trefft ihr auf bruchige, wackelige und brennende Plattform-Abarien. Dank toller Musik macht das Game Boy-*Pop Up* deutlich mehr Spaß als das Original. Die Steuerung ist korrekt, läuscht aber nicht über das auf Dauer langweilige Spielprinzip hinweg. Die Motivation hält sich trotz Paßwortsystem in Grenzen. *kn*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 51%

Grafik: 55% Sound: 69%

Schwierigkeit: mittel



Berlin Wall

Kaneco hat ein zeitgeschichtliches Wunder als Anlaß mißbraucht, die Neuauflage eines der allerersten Computerspiele aus den 70ern vorzustellen. Damals mußten Deutschlands Frühret-Freaks mittels einem Hammerchen Löcher in den Boden schlagen und Monster hineinlocken. Außer ein paar Extras hat sich am Spielkonzept wenig geändert. Die gute Grundidee, sorgt auch heute noch für kurzzeitig amüsantes Geschicklichkeitsspiel. Testmuster von Dynalex. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kaneco
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 64%

Grafik: 62% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 78%

Grafik: 68% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer

COMPACT DISC



**Nirvana:
Nevermind**

In den Medien wird die amerikanische Drei-Mann-Band als der große Newcomer der 90er Jahre gefeiert, auf MTV läuft das "Smells like teen spirit" Video den ganzen Tag. Und das nicht ohne Grund. In den Songs kracht härtester Metal mit Punk zusammen und wird durch Popmelodien vereint. Das scheint, dank gegensätzlicher Stimmungen, unmöglich zu sein — das Ergebnis ist aber verblüffend einfach und vor allem hörensenswert. Kurz gesagt: Nirvanas "Nevermind" ist einzigartig. *kn*

MCA DGC DGCD 24425
12 Tracks / 59:23 Minuten
**POWER-WERTUNG:
hervorragend**

COMPACT DISC



For the Boys

Der stimmigewandte Schauspieler Irwinch Bette Midler gibt ihren Gefühlen nach. "For the Boys" beschert Gefühlvolle 50er-Jahre Songs, eingebettet in funkenreichen Big Band Sound. Sind die Songsattacken der Leinwandstars meist furchterregend mies, stellt die Lady ein weiteres Mal ihr Goldkettchen unter Beweis. Bette Midler kann nicht nur besser singen als das Gros der Profikrächzer, sie hat sich auch das richtige Material ausgesucht. Ein wunderschön sentimentales, aber perfekt produziertes Stillerlinguwerk. *mg*

Atlantik 7567-82329
13 Tracks / 37:14 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

COMPACT DISC



Cassandra Wilson

Drei hervorragende Instrumentalisten und eine der momentan interessantesten Leadvocalisten der Jazzwelt bringen sieben größtenteils gecoverte (Coleman, Monk, aber auch Bourelly) Kompositionen kraftvoll und selbstbewusst auf die Live-Bühne. Cassandra Wilsons Stimme als viertes Instrument verbindet sich im Moment ihres Einsatzes harmonisch mit dem schwer groovenden Jazzgebräu ihrer Begleiter. Neben einigen gelungenen Enfiladen und Überraschungen überzeugen durchgehend Dynamik, Natürlichkeit und Vitalität: Rhythmus und Soul für die 90er Jahre. *ww*

Polyder JMT 849 149
7 Tracks / 69:10 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

COMPACT DISC



Meet the Feebles

Nicht die Muppets, nicht die Tiny Toons — die weniger prominenten Feebles sind eine Mischung aus den genannten Tier-Protagonisten, sowie durchgeknallten Mutanten und sind Hauptdarsteller in einem der gemeinsten Filme des letzten Jahres. Schon allein deshalb kauft man sich den Soundtrack auf CD. Mit vielen Bildern, unleserlichen Notizen zum Lebenslauf der einzelnen Feebles und gut 100 Minuten anarthischer Show-Musik ist's ein Muß für Cineasten und Toon Freaks. *ww*

Q.D.K. Media CD 003
24 Tracks / 50:33 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

COMPACT DISC

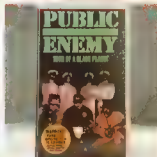


**Tempo Jazz Edition
Vol 4**

Der Hype des letzten Jahres ist rasender Zeitgeist sei es geklagt — zwar etwas abgeflaut, trotzdem ist die versammelte Nachwuchs Prominenz des englischen "Tajik Loud" Labels (Omar, Galliano, Young Dipoles) allemal für einen entspannt gepflegten Hörgenuß gut. Die durchgehend laibbaren Mixturen aus Jazz, Soul und Hip Hop kommen ohne jede verkörperte Jazz-Intellektualität daher und machen Appetit auf mehr. Wer Lust auf neue Hörerlebnisse hat, sollte man reinhören. *vw*

Polyder 515 035-2
12 Tracks / 62:27 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



Public Enemy

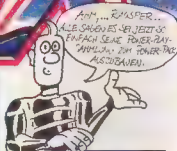
Um amerikanische Kids vor "Tour of a Black Planet" zu schützen, erhielt das Video dort einen leuchtenden "Parental Discretion" Aufkleber — hierzulande ist's ohne Altersbeschränkung freigegeben. Trotzdem werden die Hardcore-Rapper ihrem Ruf gerecht und rücken die Probleme der schwarzen Bevölkerung Amerikas recht derb in Blick und Ohr des Zuschauers. Ihr Hip Hop (der Video enthält auch Tracks aus S. Lees "Jungle Fever") ist Geschmackssache — das mit Anthrax eingespielte "Bring the Noise" könnte aber auch Metal Fans zur Clip-Compilation greifen lassen. *ww*

MVC 490502
17 Tracks / 65 Minuten
**POWER-WERTUNG:
empfehlenswert**

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Dreispieler informieren. Das bewährte Lesematerial besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richtig, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Herausgeber gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir zeigen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" an. Diese reichen von **hervorragend** bis **empfehlenswert**.

POWER PLAY LESER SERVICE



Das Beste
zum Feste: Spiels-Power/Insal der fiktive Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel-Systeme im Vergleich/ Bullfrogs: Götterbande kehrt zurück: Populous 2

3"

Bericht über die Top-Programme der Bitmap Brothers Viertesilger Farsenman So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Fans mit "F-Zero" und "Super Mario World"



Tips&Tricks total: Gewinnspiel "Wizardry 7 im Test" das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres Power Play die Highlights 91

6"

Tolle Tips Karten für "Prince of Persia" Weltraum Wunder "Space Quest 4" im Test Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga



4"

Sensible Software und Graffiti 90: Zwei berühmte Programmerteams entführen ihre neuen Projekte Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und "Habanaga's Ambition" im Test



10"

Software des Grauens: Die Grusel-Spiele Sim Ant der originale Nachfolger zu Sim Earth; Battle Isle, der Strategiekönig im Test



Rollenspiel Cocktail Ultima Underworld Amberstar Abandoned Places Beholder 2 Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im Alt. Buck Rogers 2

7"

Alle Neuigkeiten von der Messe Jubel, Tränen! Spiel Spaß, Plati schnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2, Farnes Trio: Game-Boy Giganten, Kult Comic als Computerspiel Hogar liegt an



11"

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy Exklusiv Wizardry 7 neue Features schöne Grafik, mehr Monster Großer Bericht von der London-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



Blick in die Zukunft: Trendware Block Crypt: Farnes Rollenspiel für alle Amiga Fans, A-Train, Exklusiv-Maxis neue Simulation, 25 Jahre Enterprise. Star Trek im Test

8"

Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software Wicht auf, sensible Softwares - Witzbold Nachfolger Hohenflug in VGA Flager im Hohenflug 2, Chuck Yeager 2



12"

Über 60 Spieltests! Kautberatung die wichtigsten Computer im Test Beholder 2 SSI verläßt die Dungeons/ Origins Hohenflug Strike Commander



RITISCHE... RATSCHEN, SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DAS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Gesamtbetrag _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name: _____

Strasse: _____

PLZ: _____

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr auch noch Heft 6, 90 7/90 und 8/90 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an. Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

KAUFVIDEO



Roger & Me

Vor der Erfindung des Fernsehens gab es ein Filmgenre, das heute fast nicht mehr existiert. Oder sind Ihr je mal ins Kino gegangen um Euch einen Dokumentarfilm anzusehen. Wir erinnern uns nur mit Grausen an die unsäglichen Tiefschärfe, die einigen "Jugendfilmen" vorgespielt waren. Mit diesen Pausenfüllern, die inzwischen von Langnese oder Happy Barcard Werbung abgelöst wurden, haben echte Dokumentarfilme wenig gemein.

Zum Glück gibt es noch Kinoverrückte, die neben altem Terminator Kommerz auch an ein anderes Kino denken. Der Regisseur und Produzent Michael Moore zeigt uns, daß es auch anders geht. In seinem Dokumentarfilm "Roger

& Me" einführt er uns in das US-Städtchen Flint. Dort drehte sich bis zum Jahr 1987 alles um das Auto. Bis der amer. kan. Konzern General Motors sein dortiges Werk dicht machte und die gesamte Produktion ins billige Mexiko verlegte. Die Hälfte der Einwohner von Flint wurde arbeitslos. Ausgerüstet mit Kamera und Mikrofon zieht Moore des halb los und hettet sich an die Fersen von Roger Flint, dem verantwortlichen Manager. Seine Bemühungen, den geheimsvollen Drahtzieher der Umzüge abhört vor die Kamera zu bekommen, entwickeln sich zu einer der bissigsten Satiren der letzten Jahre. Moore läßt sich weder von zarten Vorzimmerdamen, noch von harten Bodyguards abschrecken. Wird es ihm gelingen, Licht in das Dunkel zu bringen? "Roger & Me" ist ein Kabinettstück geliebter Kinofurterhaltung. In den 90 Filmminuten erleben wir mehr über das wirkliche Amerika, als in der gesamten übrigen Hollywood Jahresproduktion. **VW**

Regie: Michael Moore
Produzent: Michael Moore
Drehbuch: Michael Moore
Laufzeit: ca. 87 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Warner Home Video
Zirkas-Preis: 29 Mark
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

KAUFVIDEO



Shock Treatment

Die "Rocky Horror Picture Show" ist längst zum Musical-Klassiker geworden. Mit "Shock Treatment" wollte Autor Richard (Riff Raff) O'Brian an den Riesenerfolg seines Erstlings anknüpfen. Die bunte Satire um amerikanische Privatfernseher, TV-Shows und hier veranzte kann leider nur in Ansätzen überzeugen. Auch die gesamte Schauspieltruppe aus Rocky Horror kann das Musical nicht retten. **VW**

Regie: Jim Sharman
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Fox-Video
Zirkas-Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG: für Fans

KAUFVIDEO



Um Mitternacht

Regisseur Bertrand Tavernier hat mit "Um Mitternacht" eine Hommage an den Jazz inszeniert, wie sie eindrucksvoller nicht sein kann. Die Geschichte um die Freundschaft zwischen dem schwarzen Saxophonisten Dale (Dexter Gordon) und dem Zeichner Francis (François Cluzet) wird zu einer einzigen Huldigung an die Musik. Der Zuschauer ist dem kuhl-melancholischen Großstadtdjazz von Dexter Gordon und Horace Hancock bald rettungslos verfallen. **VW**

Regie: Bertrand Tavernier
Videoanbieter: Warner Home
Zirkas-Preis: 29,80 Mark
POWER-WERTUNG: hervorragend

RAM-Karten

RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500	49,- DM
RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus	129,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500	219,- DM
RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000	249,- DM

Laufwerke

Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA	119,- DM
Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA	169,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500	99,- DM
Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000	89,- DM
Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's	89,- DM
Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's	119,- DM

Festplatten

50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500	898,- DM
50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000	698,- DM

Monitore und Graphik

SuperVGA-Karte 512KB 1024x768	99,- DM
Flickerfixer DeInterlace für AMIGA 2000	298,- DM
SuperVGA Monitor 14" 1024x768	548,- DM
Monitor Commodore 10845 D1 neuestes Modell	498,- DM

AMIGA 2000 neueste Version OS2.0	1145,- DM
AMIGA 3000 neueste Version, ab	3499,- DM

Wunsch-PC zu teuer? Nicht mit uns! ab 598,- DM

Fordert euer Mitgliedsinfo gegen 3,- DM in Briefmarken an (Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämieliste, Satzung)

Noch Fragen ?? ☎ 0209/495804 (ab 14 Uhr)
Club der Computerfreunde e. V.
4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

3 Jahre Garantie

habt Ihr als Mitglied bei uns auf alle gekauften Produkte

- Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
- Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie
- Gerät defekt? Unverzüglich Austausch
- Und wir bieten noch mehr:
- Schulungsseminare • PD Tausch • Messbesuche
- Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
- Hotline • Kontakte zu anderen Clubs

Leider alle Leistungen nur für Mitglieder! Also den Kupon ausfüllen, die Unterschrift (kein X) nicht vergessen und per Post oder so an den Club der Computerfreunde e. V. einsenden. (Natürlich frankiert)

Ja, ich will Mitglied werden!

Hiermit beantrage ich die Mitgliedschaft im Club der Computerfreunde e. V.. Mit meiner Unterschrift erkläre ich zugleich, daß ich die Satzung des Vereins anerkenne und einen Mitgliedsbeitrag von monatlich 5,- DM leisten werde

Name Vorname, Geburtsdatum

PLZ, Ort, Straße, Hausnummer

Datum, Unterschrift

Im Falle der Minderjährigkeit
Wir, die gesetzlichen Vertreter, willigen unwiderruflich in die Mitgliedschaft sowie in alle Rechtsgeschäfte betreffend die Mitgliedschaft des Minderjährigen ein.

Bitte den Kupon hier ausschneiden oder kopieren



(Datum, Unterschrift beider Elternteile bzw. des Vormunds)



KAUFVIDEO



Kevin allein zu Haus

Zum bevorstehenden Weihnachtstest wollen die McCaisters im Kreise ihrer Lieben nach Europa, genauer gesagt nach Paris fliegen. Nur einer schreibt quer Kevin (Jungstar Macaulay Culkin) nervt, quengelt und sie lit ungeeignet. Kevin (Jungstar Macaulay Culkin) nervt, quengelt und sie lit ungeeignet. Kevin (Jungstar Macaulay Culkin) nervt, quengelt und sie lit ungeeignet.

Kevin ist glücklich und nutzt die Freiheit, um ein gemütliches Fest zu feiern. Zwei ausgemerkte Gauner nutzen die Weihnachtszeit, um die verworsten Häuser auszulplunden. Schließlich ist Weihnachten und alle Familien sind in die Ferien gefahren. Es kommt, wie's kommen muß. Die beiden Einbrecher wagen sich auch an Kevins Heimstall. berechnen. Der Handel das gar nicht witzig und bereitet den Dieben, die sich übrigens ziemlich dämlich anstellen, einen herzlichen und humorvollen Empfang. Stapsack pur folgt! "Kevin allein zu Haus" war der Überraschungserfolg des Jahres 1991. Mit einem Minibudget gedreht spielt "Home Alone" in den USA sogar mehr als der sündhaft teure Actionkammer "Terminator 2" ein. Leider schleppisch das Zeilulovovergnügen ein wenig über die Distanz von 99 Minuten. Die absolut einzigartig brillanten 20 Slapstickminuten rechtfertigen allerdings den Kauf des Videos. *mh*

Regie: Chris Columbus
Produzenten: Mark Levinson, Scott Rosenfelt, Targuin Golch
Darsteller: Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern, John Heard, Catherine O'Hara
Drehbuch: John Hughes
Laufzeit: 99 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Fox Video
Zirkus-Preis: 39 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BRETTSPIEL



Britannia

Die Grundlage von "Britannia" bilden die Kriege und Völkerwanderungen im Britischen Insel von 43 bis 1065 nach Christus — von der römischen Invasion bis hin zur normannischen Eroberung. Drei bis fünf Spieler übernehmen die Führung mehrerer Völker und versuchen, durch strategische Invasions- und Konfliktspionage möglichst viele Siegpunkte zu erlangen. In etwa vier Stunden werden 16 Runden durchgespielt, in denen die einzelnen Völker entsprechend einer tabellarischen Reihenfolge zum Zug kommen. Es gilt nun möglichst viele Gebiete in Großbritannien zu erobern und das betreffende Volk zu verbleiben. Je nach Art des besetzten Gebietes erhalten die Armeen automatisch Bevölkerungszuwachs. Je fruchtbarer der Boden desto größer werden die Armeen. Zu festgelegten Zeitpunkten spielen zugehörige Invasorentruppen übers Meer hinzu, die sich meist kämpferisch in das Geschehen werfen. Kommt es auf einem Feld schließlich zum Konflikt, entscheiden mehrere Würfel den Ausgang. Je mehr Armeen zur Verfügung stehen, desto größer sind die Siegeschancen. Zu festgelegten Zeitpunkten in der Geschichte erhalten einige Völker Anführer. Das erhöht die Siegeschancen natürlich. Es wird auch ein Bretwalda, eine Art großbritannischer König gewählt. Das entsprechende Volk genießt entsprechende Vorteile. Doch Vorsicht, für manche Gebiete gibt's je nach Art des besetzten Gebietes mehr Siegpunkte. Eine vernünftige Eroberungsstrategie, auch im großen historischen Rahmen ist also angesagt.

Obwohl größere Ereignisse fest im Spiel verankert sind, läßt Britannia keineswegs zu wenig Freiraum für die Spieler. Im Gegenteil, das Nachspielen und Beeinflussen historischer Begebenheiten entbehrt nicht einer gewissen Faszination. Nach vier Stunden ist die erste Kraft zwar verbrüht, das nächste Britannia-Treffen läßt sich aber kaum je mand entgehen. Ein Highlight unter den Brettspielen. *n*

ISBN: 3-9801850-2-8
Autoren: Lewis E. Pulsipher
Verlag: Welt der Spiele
Zirkus-Preis: 50 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Inserentenverzeichnis

Bachem		Lifetimes/Expert-	
Softwareversand	38	software	73
Bachler	81		
Berry Lösungsservice	73	M&B-Versand	139
		Markt & Technik,	
Club der		Buch- und Software-	
Computerfreunde	162	verlag	32/33, 50, 109,
Computerworld	73		116, 119, 124, 155, 165
Conterna	59	Megaboink	145
CoSi	151	Microprose	43, 45, 47
CPS	49	Mindscape	2. US
CPS Heidak	84/85	MR-Soft	26
CWM	164	Multimedia Soft	26
		Munich Software	
		Center	66
DIF Game Verlag	79		
Disk 1		Nagl & Rohrmoser	145
Computersoftware	129		
Dynatex	93	Okay Soft	79
ECS	26, 141		
Electronic Arts	57, 121	Peroka-Soft	27
Esser-Soft	76	Philip Morris	4. US
		Power Games	95
Fantasy		Quicksoft	122
Productions	67		
Flashpoint	95	RH-Datentechnik	76
Förster	38	Rushware	7. 21, 3. US
Frog-Soft	28		
Funny-			
Software	11, 133, 148	Seven Eleven Soft	145
Funtastic	10	SkyLine	11
Funware/ECS	113	Soft & Sound	65
		Softpower	147
		Software 99	39
Galaxy Software	143	Software Maniacs	68
Game Play	91	Softworld	61
Games	38	Solar Games	145
Games & Videos	113		
Gnadenlos GmbH	146	Theo Kranz-Versand	91
Gross Electronic	29	Time Soft	41
Grzywaczewski	115	Top 4 Software-	
		versand	141
Harc	112	Toys R Us	9
High-Score-Games	131		
		United Software	17, 55, 123
Joysoft	24		
Junker		Videogames	147
Computersoftware	79		
		Wiel-Versand	62/63
Karosoft	77	World of Wonders	25
King Games	141		
Kingsoft	13	Zapp-Games	95
Konami	135	Zogmann	150

Einem Teil desor Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Mega Versand bei

BUCH



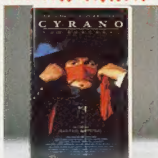
Runequest

Vorurteile sterben nie aus: Für den Nichteingeweihten ist ein Rollenspieler (die Rede ist von Brett oder besser Tableboard-Spielen) meistens ein "Spinner". Einsiedler, der fern der Realität am liebsten zu Hause sitzt, um ein paar Monster zu versammeln. Die meisten "normalen" Bundesbürger wären überrascht, wenn sie sich mal die Mühe machen würden und einer Rollenspielerrunde als Beobachter beiwohnen. Statt solo vor sich hin zu brüten, stapfen Rollenspieler am liebsten in geselligen Grüppchen durch ein Fantasyreich – von Einsiedlertum ist nichts zu spüren.

Für den Neuling ist der Einstieg in das faszinierende Genre allerdings nicht besonders einfach: Gut ein Dutzend verschiedener Spielsysteme von ebenso vielen Herstellern tummeln sich auf dem hartumkämpften Spielmarkt. Eines der ältesten und beliebtesten Spielsysteme eignet sich auch für den Neuling: *Runequest*. Der zukünftige Table-Board-Spieler sollte auf alle Fälle einen Blick auf die neu erschienene *Collector's Edition* werfen. In dem komplett ins Deutsche übersetzten Einführungswerk, findet der Neuling alles Wissenswerte über die Charaktererschaffung, die *Runequest*-Welt, Zauberei, Monster, und zum sofortigen Anspielen gleich ein schmuckes Miniabenteuer. Das Regelbuch ist in übersichtliche Kapitel unterteilt und informiert ausführlich über die Grundvoraussetzungen für einen erfolgreichen Brettspielabend. *Runequest* hat zwar schon fast ein Dutzend Jahren auf dem Buckel und gehört somit zu den Oldies unter den Tableboard-Systemen, hat aber nichts von der Faszination und dem eigenwilligen Flair verloren. Für mich gehört das Spiel einfach in jede gute Sammlung. Auch wenn die Wahl des Spielsystems bei den Hardcore-Fans zu einer Glaubensfrage ausartet, sollten auch Kollegen anderer Spiele einen Blick auf diesen Klassiker werfen – es lohnt sich. Erhältlich über Welt der Spiele, Frankfurt. *mh*

ISBN: 3-927-903-01-9
Autor: Steve Perrin & Greg Stafford
Verlag: Welt der Spiele
Zirkus-Preis: 60 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Cyrano von Bergerac

... ist geistreich, wortgewandt, draufgängerisch – und liebt seine Cousine Roxanne. Diese aber ist verliebt in den schüchternen Kadetten Baron Christian von Neuviel. Der Stoff, aus dem die ganz normalen Liebesgeschichten geschnitten sind, wäre da nicht das Handikap des Helden: eine wahrlich große Nase, die der Bezeichnung "Gesichtserker" alle Ehre macht. Als Roxanne ihn eines Tages auch noch bittet, ihr bei der Eroberung des scheuen Jünglings zu helfen, beerdigt Cyrano endgültig seinen Wunsch, ihr seine eigenen Gefühle zu offenbaren. Entsagungsvoll, aber nicht uneigennützig, verhilft er dem Schüchtlingsling zu seinem ersten Rendezvous, indem er unter dessen Namen wonnige Werbeworte an die Cousine schreibt. Fast fliegt der Schwindel auf, denn Roxanne zeigt sich beim Stelldichein mehr als verwundert über die geistige Flauten des Angebeteten, der in Briefen so blumige Worte zu schreiben versteht. Wieder ist Cyrano mit federbuschtem Hut und Wortgeklirr zur Stelle und leibt dem Tumben, im Gebüsch versteckt, seine Stimme. –

Eine fraurige Geschichte von Menschen, die an den Verhaltensschablonen der Gesellschaft scheitern, ummantelt mit Degenanibente. Das üppige Stilmagel der französischen Bevölkerung zu Beginn des 17. Jahrhunderts, als Kulisse für zahlreiche "Der Nasengehähe siegt gegen 100 Mann"-Szenen. Die Mischung klingt witzig, wäre da nicht die Sprache (verschränkte Paarreime), spielen nicht zwei Drittel der Handlung im Dunkeln: Blaue Figuren auf blauem Grund, die sich zum Blitzen ihrer Degen schneidig Paarreime um die Ohren kreuzen. Man muß es mögen. *up*

Regie: Jean Paul Rappennau
Produzent: Rene Cielmann,
Michel Seydoux
Drehbuch: Jean Paul Rappennau
Darsteller: Gerard Depardieu,
Anne Brochet, Jacques Weber
Laufzeit: ca. 138 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Videoanbieter: Concorde Video GmbH
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

Hol Dir den POWER Ordner!



Nur
9,99 DM

Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonisch
Bestellung unter:
089/34 01 32 30



Ja, ich will ☐ Exemplare des Original Power Orders zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5

A★C★E★S OF THE PACIFIC



Frisch aus deutscher Fertigung: das Rollenspielepos "Das schwarze Auge"



Endlich fertig: Das neue Lucasfilm-Games Adventure um den berühmtesten aller Archäologen Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis.



Ein neuer Stern am Simulationshimmel: Die Aces of the Pacific im Test.



6

erscheint am
13. Mai 1992

Der Tag geht, die **POWER PLAY** kommt... leider erst wieder nächsten Monat. Wenn alles planmäßig verläuft, gibt's im nächsten Heft den langersehnten Test über den Edelflugsimulator **Aces of the Pacific** und ein Interview mit den Programmierern. Mit von der Partie ist der peitschenschwingende Archäologe Indiana Jones in seinem neuesten Abenteuer **Indy 4: The Fate of Atlantis**.

Extrem gruselig geht's in dem Spukhaus **Haunted House** zu, — was dran ist an dem Techno-Spektakel von Microprose, erfährt Ihr ebenfalls im nächsten Heft. Wir präsentieren Euch die ersten Bilder des Sierra-Adventures **Colonels Request 2** und testen ausführlich ein frisches SSI-Rollenspiel. Mega-Drive-Besitzer dürfen mit dem heißen Flitzer **Super Monaco Grand Prix 2** ein paar Runden drehen, für das Super NES erwarten wir die Farborgie **Magic Sword**. Selbstredend kommen auch die Handheld-Fans nicht zu kurz: Jede Menge neuer Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiele sind unterwegs.

LBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERÄNDERLICHER
VERKAUFSPREIS!
DM 2999,-



POWER GFTW@: i 386/SX-25 INTEL, 2MB,
HD 50 MB (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR.
DER PROFI- UND FUNGCOMPUTER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,
PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND DEN
2 ACTION GAMES...

Mad TV

**MONKEY
ISLAND**

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND
KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF,
SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,

**ASI
COMPUTER**

BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-
FACHHANDEL ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMAYER-FACHGESCHÄFTEN,
SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.

Marlboro Lights



Die Bundesgesundheitsminister: Raucher gefährdet ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: Marlboro Lights 100's 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer), Marlboro Lights 100's 0,6 mg N und 7 mg K (Durchschnittswerte nach DIN)